

MISSIONI IMPOSSIBILI

Gioco di Ruolo di genere Spionistico



Tom McGrenery



CHIMERA E

MISSIONI IMPOSSIBILI

Gioco di Ruolo di genere Spionistico

AUTORE:

Tom McGrenery

T.MCGRENERY@GMAIL.COM

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA:

Benjamin F. Battiste

[HTTP://ELFWOOD.LYSATOR.LIU.SE/ART/B/A/BATTISTE/BATTISTE.HTML](http://elfwood.lysator.liu.se/art/b/a/battiste/battiste.html)

REGOLE AGGIUNTIVE:

Gianmatteo Tonci

TOSATTEARP@YAHOO.IT

Traduzione, impaginazione, scheda dell'Agente, logo italiano e creazione del file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2006 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHN2 - 1ª Edizione - Giugno 2006

SEZIONE 1: CONCETTI FONDAMENTALI

1.1 Introduzione

MISSIONI IMPOSSIBILI È UN GIOCO DI RUOLO DI GENERE SPIONISTICO BASATO SULL'OMONIMA SERIE TELEVISIVA DI SUCCESSO DELLA FINE DEGLI ANNI '60. NEL CORSO DELLE PARTITE, I GIOCATORI ASSUMONO IL RUOLO DI AGENTI DELLA U.M.I. (UNITÀ MISSIONI IMPOSSIBILI), UNA ORGANIZZAZIONE GOVERNATIVA SEGRETA CHE VIENE CHIAMATA IN CAUSA SOLAMENTE QUANDO TUTTI GLI ALTRI TENTATIVI SONO FALLITI.

1.2 Organizzazione

L'U.M.I. È BASATA SU STRUTTURE PRIMARIE FORMATE DA PICCOLI GRUPPI DI AGENTI. I MEMBRI ORDINARI CHE COSTITUISCONO L'UNITÀ (SOLITAMENTE, TRE O PIÙ) CONOSCONO SOLO IL NOME (O POCO PIÙ) DEI LORO COMPAGNI DI AZIONE. QUESTA MISURA DI SICUREZZA SERVE A PRESERVARE OGNI SINGOLO COMPONENTE DELL'UNITÀ. IL LEADER DEL GRUPPO, CHE PUÒ ESSERE IMPEGNATO SUL CAMPO IN PRIMA PERSONA O AGIRE DA DIETRO LE QUINTE, RICEVE LE ISTRUZIONI IN LUOGHI E CON MODALITÀ SEMPRE DIFFERENTI, SPECIFICATI DI VOLTA IN VOLTA TRAMITE UN CONTATTO TELEFONICO PRELIMINARE. A MENO DEL VERIFICARSI DI CIRCOSTANZE ECCEZIONALI, QUESTO È L'UNICO CONTATTO CHE IL GRUPPO AVRÀ CON I COMANDI SUPERIORI DA CUI PROVENGONO GLI ORDINI. ALCUNI LEADER HANNO PIÙ DI UN

GRUPPO SOTTO IL PROPRIO CONTROLLO, ANCHE SE QUESTA È UN'EVENUALITÀ PIUTTOSTO RARA, CHE VIENE EVITATA PER QUANTO POSSIBILE ED A CUI SI FA RICORSO SOLAMENTE QUANTO LE CIRCOSTANZE LO RENDONO STRETTAMENTE NECESSARIO. È IMPORTANTE RIPETERE CHE I SOLI AGENTI CHE UN MEMBRO DEL GRUPPO CONOSCE SONO I PROPRI COMPAGNI. PER QUELLO CHE NE POSSONO SAPERE I MEMBRI DI OGNI GRUPPO, LA LORO POTREBBE ANCHE ESSERE L'UNICA UNITÀ DELL'INTERA U.M.I. L'U.M.I. È DIFFERENTE DALLA MAGGIOR PARTE DELLE ORGANIZZAZIONI SPIONISTICHE, PRINCIPALMENTE PER IL FATTO CHE NON CI SONO PROCEDURE STANDARD O REGOLE PRESTABILITE DA SEGUIRE. UNA VOLTA CHE GLI ORDINI SONO STATI IMPARTITI AD UN GRUPPO, QUESTI NON DEVE SEGUIRE NESSUNA PROCEDURA PARTICOLARE PER COMPLETARE CON SUCCESSO LA MISSIONE ED È LIBERO DI UTILIZZARE QUALSIASI MEZZO NECESSARIO PER RAGGIUNGERE L'OBIETTIVO. IL SUCCESSO DELLA MISSIONE È L'UNICA COSA CHE CONTA.

1.3 Missioni

LE MISSIONI NELLE QUALI L'U.M.I. È NORMALMENTE COINVOLTA SONO DI NATURA ESTREMAMENTE DELICATA. PER QUESTO MOTIVO, IL SUCCESSO DIPENDE RARAMENTE DALLA SOLA FORZA BRUTA O DALLA POTENZA

DI FUOCO. "SOTTERFUGIO" È LA PAROLA D'ORDINE DELL'U.M.I. SE FOSSE STATO POSSIBILE PORTARE A TERMINE LA MISSIONE CON LA SEMPLICE PRESSIONE DI GRILLETTO, QUESTA SAREBBE GIÀ STATA AFFIDATA AD UNA DELLE AGENZIE GOVERNATIVE UFFICIALI. RICORDATEVELO SEMPRE. VISTE LE IMPLICAZIONI DELLE MISSIONI AFFIDATE ALL'U.M.I. E LA NECESSITÀ DI EVITARE INCIDENTI INTERNAZIONALI (PER QUANTO POSSIBILE), LA PIANIFICAZIONE È DI ESTREMA IMPORTANZA. OCCORRE SEMPRE AVERE PIÙ DI UN PIANO DI RISERVA IN CASO DI FALLIMENTO DI QUELLO PRINCIPALE. PERSINO LA MINIMA FALLA IN UNA STRATEGIA, SPECIE SE SI MANIFESTA ALL'INIZIO DELLA MISSIONE, RISCHIA DI TRASFORMARE UNA PALLA DI NEVE IN UNA DISASTROSA SLAVINA DI PROPORZIONI EPICHE. QUANDO GLI AGENTI STANNO PREPARANDOSI PER UNA MISSIONE, È FONDAMENTALE CHE PREPARINO LE LORO STRATEGIE CERCANDO DI SFRUTTARE APPIENO LE ABILITÀ DELL'INTERA SQUADRA, ANCHE SE QUESTE CARATTERISTICHE POSSONO NON SEMBRARE QUELLE IDEALI PER COMPLETARE LA MISSIONE CON SUCCESSO. UN PIANO CHE RICHIEDE CAPACITÀ CHE VANNO AL DI LÀ DI QUELLE DELL'UNITÀ CHE LO ESEGUE È SICURAMENTE DESTINATO A FALLIRE. NON CI SI PUÒ ASPETTARE CHE UN ESPERTO IN TECNOLOGIA

IMPERSONI A LUNGO QUALCUN ALTRO SOLTANTO PERCHÉ LO SPECIALISTA IN TRAVESTIMENTI DEL GRUPPO È TEMPORANEAMENTE IMPEGNATO IN QUALCHE ALTRA ATTIVITÀ. SE IL TRAVESTIMENTO È UNA PARTE CRUCIALE DEL PIANO ED IL TECNICO È IL SOLO AGENTE DISPONIBILE AL MOMENTO, DEVE TROVARE UN MODO PER PORTARE A TERMINE QUELLA PARTE DEL PIANO IN QUALCHE ALTRA MANIERA, SFRUTTANDO LE PROPRIE ABILITÀ SPECIFICHE. E' FONDAMENTALE ASSICURARSI CHE GLI AGENTI MANTENGANO DELLE IDENTITÀ DI COPERTURA CREDIBILI. SENZA QUALCHE SORTA DI RISCONTRO "IMPARZIALE" ATTRAVERSO CUI ATTESTARE LA PROPRIA IDENTITÀ O SENZA L'ADEGUATO LIVELLO DI DETTAGLI RIGUARDO ALLA PROPRIA COPERTURA, È IMPROBABILE CHE QUALCUNO CREDA ALL'IDENTITÀ FITTIZIA.

UN ESEMPIO ECCELLENTE DI QUANTO APPENA DETTO SI È AVUTO IN UNA MISSIONE INTRAPRESA DA UNA SQUADRA U.M.I. ECCEZIONALMENTE ABILE. IL GRUPPO DOVEVA FAR CREDERE AL PRESIDENTE DI UNA PICCOLA NAZIONE SUDAMERICANA CHE UNO DEI SUOI MEMBRI (UNA RAGAZZA DI 30 ANNI, CHE SI SPACCIAVA PER INTERVISTATRICE TELEVISIVA) AVESSE IN REALTÀ 70 ANNI E DOVESSE IL SUO ASPETTO GIOVANILE AD UN INNOVATIVO TRATTAMENTO ESTETICO. OVVIAMENTE QUESTO RISULTATO NON POTEVA ESSERE OTTENUTO SEMPLICEMENTE LASCIANDO CHE L'AGENTE SI LASCIASSE SFUGGIRE UN "*OH, ANCHE SE SEMBRO MOLTO GIOVANE, IN REALTÀ SONO UNA PENSIONATA.*" PER COMPLETARE LA MISSIONE CON SUCCESSO, UN ALTRO AGENTE SOTTRASSE DALLA BIBLIOTECA PERSONALE DEL PRESIDENTE UN LIBRO DI STORIA LOCALE EDITO

CIRCA TRENT'ANNI PRIMA, SOSTITUENDOLO CON UNA COPIA APPARENTEMENTE IDENTICA, MA AL CUI INTERNO ERA INVECE STAMPATA UNA FOTO (RECENTE) CHE RITRAEVA "L'INTERVISTATRICE", CON UNA DIDASCALIA CHE INDICAVA IL NOME DELLA REPORTER E LA SUA ETÀ, IDENTIFICANDOLA ALL'EPOCA COME UNA QUARANTENNE. IL LIBRO VENNE QUINDI PORTATO "CASUALMENTE" ALL'ATTENZIONE DEL PRESIDENTE E COSTITUÌ UN PERFETTO RISCONTRO RIGUARDO ALL'ETÀ DELL'AGENTE, DATO CHE IL PRESIDENTE SAPEVA CHE QUEL VOLUME APPARTENEVA DA TEMPO ALLA PROPRIA BIBLIOTECA PRIVATA. PER CONVINCERE DEL TUTTO IL CAPO DI STATO, BASTÒ SOLO FARGLI VEDERE LA SEDICENTE REPORTER SENZA IL "TRUCCO" CHE LA RENDEVA GIOVANE (CIOÈ, IN REALTÀ, TRUCCATA PER SEMBRARE PIÙ VECCHIA) E L'INGANNO FUNZIONÒ PERFETTAMENTE.

SEZIONE 2: PERSONAGGI

2.1 Attributi

IN *MISSIONI IMPOSSIBILI*, I PERSONAGGI SONO DEFINITI DA CINQUE ATTRIBUTI (STATISTICHE DESCRITTIVE POSSEDUTE DA QUALSIASI PERSONA) E DA NUMEROSE ABILITÀ (ATTITUDINI E CAPACITÀ CHE DEVONO ESSERE APPRESE E NON SONO CONOSCIUTE AUTOMATICAMENTE).

I CINQUE ATTRIBUTI SONO I SEGUENTI (TRA PARENTESI SONO INDICATE LE RISPETTIVE ABBREVIAZIONI):

- **AGILITÀ (AGI):**
QUESTO ATTRIBUTO VIENE UTILIZZATO QUANDO OCCORRE FARE RIFERIMENTO ALLA VELOCITÀ, ALLA DESTREZZA ED ALLA COORDINAZIONE MOTORIA. LE AZIONI CHE UTILIZZANO L'AGILITÀ INCLUDONO CORRERE VELOCEMENTE, SCHIVARE UNA PIETRA O STERZARE PER EVITARE UN INCIDENTE CON L'AUTO.
- **FORZA (FOR):**
QUESTO ATTRIBUTO È ATTINENTE ALLA FORZA BRUTA ED ALLA RESISTENZA. LA FORZA VIENE UTILIZZATA, AD ESEMPIO, QUANDO SI DEVE CORRERE A LUNGO, SOLLEVARE UN GROSSO MASSO O RESISTERE AL DANNO CAUSATO DALL'IMPATTO CON UN'AUTO.
- **PERCEZIONE (PER):**
QUESTO ATTRIBUTO È RELATIVO AL LIVELLO DI ATTENZIONE DI UN PERSONAGGIO ED ALLA

CONSAPEVOLEZZA RIGUARDO A CIÒ CHE LO CIRCONDA.

ALCUNI ESEMPI DI SITUAZIONI IN CUI VIENE UTILIZZATA LA PERCEZIONE SONO L'ACCORGERSI DI PASSI LEGGERI IN LONTANANZA, IL NOTARE UNA ROCCIA DALLA FORMA INUSUALE O IL MEMORIZZARE IL NUMERO DI TARGA DI UNA MACCHINA MENTRE QUESTA SI ALLONTANA A TUTTA VELOCITÀ DAL LUOGO DI UN INCIDENTE.

- **INTELLIGENZA (INT):**
QUESTO ATTRIBUTO DESCRIVE SIA LA CONOSCENZA ACCADEMICA CHE QUELLA PIÙ GENERALE E PRATICA. UTILIZZANDO L'INTELLIGENZA, UN PERSONAGGIO PUÒ RIUSCIRE A STABILIRE PER QUANTO DOVRÀ CORRERE PRIMA DI RAGGIUNGERE LA CITTÀ PIÙ VICINA O SARÀ IN GRADO DI RICONOSCERE IL MODELLO DI MACCHINA CHE STA PEDINANDO.
- **CARISMA (CAR):**
QUESTO ATTRIBUTO RAPPRESENTA LE ABILITÀ SOCIALI DEL PERSONAGGIO. IL CARISMA PUÒ ESSERE UTILIZZATO PER PERSUADERE UN FUGGITIVO AD INTERROMPERE LA SUA FUGA, AD IDENTIFICARE QUALE GEOLOGO STA MENTENDO A PROPOSITO DELLE SUE SCOPERTE O PER COMANDARE UNA BANDA DURANTE UN

FURTO IN UNA CONCESSIONARIA DI AUTOMOBILI.

OGNI ATTRIBUTO HA UN PUNTEGGIO COMPRESO TRA 1 E 6 PUNTI. MAGGIORE È IL VALORE, MIGLIORE È L'ATTRIBUTO. AL MOMENTO DELLA CREAZIONE, OGNI PERSONAGGIO HA UN TOTALE DI 17 PUNTI DA SPARTIRE TRA I PROPRI ATTRIBUTI.



2.2 Abilità

TEORICAMENTE, NON C'È LIMITE MASSIMO AL PUNTEGGIO CHE UN'ABILITÀ PUÒ RAGGIUNGERE. QUANDO UN PERSONAGGIO INIZIA LA PROPRIA CARRIERA, NESSUNA DELLE SUE ABILITÀ PUÒ PERÒ AVERE UN PUNTEGGIO SUPERIORE A 5. INOLTRE, AL MOMENTO DELLA SUA CREAZIONE,

UN PERSONAGGIO NON PUÒ AVERE ABILITÀ CON PUNTEGGIO SUPERIORE AL VALORE DELL'ATTRIBUTO CORRELATO ALL'ABILITÀ STESSA. L'ATTRIBUTO CORRELATO AD OGNI SINGOLA ABILITÀ È INDICATO TRA PARENTESI NELLA LISTA CHE SEGUE. QUANDO VENGONO INDICATI DUE ATTRIBUTI, IL PERSONAGGIO PUÒ DECIDERE DI UTILIZZARE QUELLO CHE PREFERISCE (IN GENERE, QUELLO CON IL PUNTEGGIO PIÙ ALTO). AL MOMENTO DELLA CREAZIONE, I PERSONAGGI HANNO 20 PUNTI DA DISTRIBUIRE TRA LE DIVERSE ABILITÀ.

2.3 Elenco delle abilità

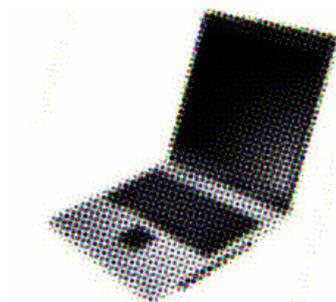
ACCORTEZZA (PER): IL TIRO PER DETERMINARE SE L'UTILIZZO DI QUESTA ABILITÀ HA AVUTO SUCCESSO VIENE NORMALMENTE EFFETTUATO IN SEGRETO DAL GM. L'ACCORTEZZA VIENE UTILIZZATA, AD ESEMPIO, PER STABILIRE SE UN PERSONAGGIO SI ACCORGE DI QUALCOSA PARZIALMENTE NASCOSTO O DI DETTAGLI ALL'APPARENZA INSIGNIFICANTI.

CAMUFFARE (PER): QUESTA ABILITÀ VIENE UTILIZZATA PER CAMUFFARE QUALCUNO E FARLO ASSOMIGLIARE AD UN'ALTRA PERSONA. QUANDO SI METTE A PUNTO UN TRAVESTIMENTO, OCCORRE EFFETTUARE UN TIRO CAMUFFARE ED IL RISULTATO OTTENUTO È LA QUALITÀ DEL CAMUFFAMENTO. SE SONO DISPONIBILI INFORMAZIONI DETTAGLIATE RIGUARDO ALL'ASPETTO DELLA

PERSONA DI CUI SI VUOLE ASSUMERE L'IDENTITÀ, SI AGGIUNGE +1 ALLA QUALITÀ. PER RIGONOSCERE UN TRAVESTIMENTO, UN PERSONAGGIO DEVE EFFETTUARE UN TIRO ACCORTEZZA CON UNA DIFFICOLTÀ PARI ALLA QUALITÀ DEL CAMUFFARE.

COMBATTERE (FOR/AGI): QUESTA ABILITÀ ABRACCIA TUTTE LE FORME DI COMBATTIMENTO CHE NON INCLUDONO ARMI A DISTANZA. LA DIFFICOLTÀ BASE PER COLPIRE QUALCUNO IN UNA MISCHIA È 1, PIÙ GLI EVENTUALI SUCCESSI CHE IL BERSAGLIO HA OTTENUTO SCHIVANDO, PER SCHIVARE, UN PERSONAGGIO IMPIEGA UN'AZIONE ED EFFETTUA UN TIRO AGI.

COMPUTER (INT): È LEGATA ALL'UTILIZZO, LA PROGETTAZIONE E LA PROGRAMMAZIONE DEI COMPUTER. VIENE SPESSO UTILIZZATA ASSIEME AD ELETTRONICA PER CIÒ CHE RIGUARDA L'HARDWARE.



CONDIZIONARE (CAR): PERSUADERE GLI ALTRI A FARE CIÒ CHE SI VUOLE. IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ È PARI ALLA PER DELLA VITTIMA.

CUCINARE (PER): L'ABILITÀ DI PREPARARE PIATTI APPETITOSI.

ELETTRONICA (INT): PROGETTAZIONE, INSTALLAZIONE E RIPARAZIONE DI APPARECCHI E CONGEGNI ELETTRONICI.

ESPLOSIVI (AGI/INT): L'ABILITÀ DI PREPARARE ED INNESCARE EFFICACEMENTE GLI ESPLOSIVI. È UN'ABILITÀ PERICOLOSA DA USARE, PERCHÉ UN FALLIMENTO POTREBBE AVERE CONSEGUENZE MOLTO GRAVI.

ETICHETTA (PER/CAR): L'ABILITÀ DI ADATTARSI IN MANIERA CONFACENTE ED APPROPRIATA ALLE CONVENZIONI DELL'AMBIENTE SOCIALE. È PARTICOLARMENTE IMPORTANTE NELLE OCCASIONI PUBBLICHE FORMALI, COME I RICEVIMENTI PRESSO LE AMBASCIATE.

FALSIFICARE (PER/INT): L'ABILITÀ DI REALIZZARE DOCUMENTI CONTRAFFATTI. IL RISULTATO DI UN TIRO FALSIFICARE È PARI ALLA QUALITÀ DELL'OGGETTO CONTRAFFATTO. LA QUALITÀ DEL FALSO È LA DIFFICOLTÀ DEI TIRI ACCORTEZZA NECESSARI PER INDIVIDUARE CHE SI TRATTA DI UNA FALSIFICAZIONE.

FOTOGRAFIA (PER): L'ABILITÀ DI REALIZZARE FOTOGRAFIE O FILMATI TECNICAMENTE ACCURATI, NITIDI ED ESTETICAMENTE APPREZZABILI. PUÒ ESSERE UTILIZZATA CON PROFITTO ANCHE IN MISSIONI DI SORVEGLIANZA.

GUIDARE (AGI):

L'ABILITÀ DI GUIDARE VEICOLI TERRESTRI. LA GUIDA IN CONDIZIONI NORMALI NON RICHIEDE SOLITAMENTE ALCUN TIRO. SOLO INSEGUIMENTI, CONDIZIONI ATMOSFERICHE AVVERSE O ALTRE CIRCOSTANZE INSOLITE CAUSANO ABBASTANZA PROBLEMI DA RICHIEDERE UN TIRO GUIDARE.

**IMITARE (PER):**

SIMILE A CAMUFFARE, MA VIENE UTILIZZATA PER IMPERSONARE IN MANIERA CONVINCENTE I MODI DI FARE, LA GESTUALITÀ, LA VOCE ED ALTRI TRATTI COMPORTAMENTALI CARATTERISTICI DI UNA PERSONA PIUTTOSTO CHE IL SUO ASPETTO ESTERIORE. IMITARE VIENE SPESSO UTILIZZATA IN CONTEMPORANEA A CAMUFFARE PER OTTENERE UN RISULTATO OTTIMALE.

INTRATTENERE (PER/CAR):

QUESTA ABILITÀ DEFINISCE LE CAPACITÀ RECITATIVE E DI INTRATTENIMENTO DI UN PERSONAGGIO. PUÒ ESSERE USATA NELLE PIÙ SVARIATE SITUAZIONI, DAL MODERARE UNA CONFERENZA PUBBLICA AL SUONARE UNO STRUMENTO MUSICALE. QUANDO SI SCEGLIE QUESTA ABILITÀ, DEVE ESSERE DECISA UNA PARTICOLARE SPECIALIZZAZIONE E

TUTTE LE ATTIVITÀ CHE RICADONO AL DI FUORI DELLA SFERA DI APPLICAZIONE DI QUESTA SPECIALIZZAZIONE SUBISCONO UNA PENALITÀ DI -2 PUNTI AL RISULTATO DEL TIRO INTRATTENERE.

INTRUSIONE (AGI/PER):

UTILIZZATA PER SGATTAIOLARE SENZA FARSÌ NOTARE ALL'INTERNO DI EDIFICI E COMPLESSI, COME ABITAZIONI, BANCHE, AMBASCIATE, DEPOSITI E VIA DICENDO.

LINGUA STRANIERA (INT):

MISURA LA CAPACITÀ DI UTILIZZARE UN LINGUAGGIO DIVERSO DA QUELLO NATIVO DEL PERSONAGGIO. TUTTI GLI AGENTI DI *MISSIONI IMPOSSIBILI* SI CONSIDERANO IN GRADO DI UTILIZZARE IN MANIERA BASILARE LE LINGUE STRANIERE EVENTUALMENTE RICHIESTE PER LE LORO MISSIONI, MA NEL CASO IN CUI SIA NECESSARIO AVERE UNA PARTICOLARE CAPACITÀ DI ADOPERARE UNA LINGUA, OCCORRE UTILIZZARE QUESTA ABILITÀ.

OGNI VOLTA CHE VIENE SCELTA QUESTA ABILITÀ, OCCORRE DECIDERE UN PARTICOLARE LINGUAGGIO.

REGOLA SPECIALE:

QUANDO IL PERSONAGGIO PARLA IN UNA LINGUA STRANIERA, IL GIOCATORE DEVE PARLARE UTILIZZANDO UN ACCENTO APPROPRIATO.

MATEMATICA (INT):

CONOSCENZA DI NOZIONI MATEMATICHE AVANZATE.

MECCANICA (INT):

UTILIZZATA PER LA PROGETTAZIONE E LA COSTRUZIONE (E TALVOLTA L'UTILIZZO) DI CONGEGNI ED APPARECCHIATURE MECCANICHE.

**MEDICINA (INT):**

L'ABILITÀ DI DIAGNOSTICARE E CURARE MALATTIE FISICHE. QUANDO SI TENTA DI CURARE QUALCUNO, OCCORRE EFFETTUARE UN TIRO MEDICINA. IL RISULTATO OTTENUTO È IL NUMERO DI LIVELLI DI FERITA CHE VENGONO GUARITI. IL PRONTO SOCCORSO DI EMERGENZA SUBISCE UNA PENALITÀ DI -2 AL RISULTATO. IL TEMPO NECESSARIO A PORTARE A TERMINE IL PROCESSO DI GUARIGIONE È LASCIATO ALLA DISCREZIONE DEL GM.

PILOTARE (AGI/PER):

QUANDO QUESTA ABILITÀ VIENE SCELTA, SI DEVE DECIDERE QUALE TIPO DI SPECIALIZZAZIONE IL PERSONAGGIO VUOLE APPRENDERE (AD ESEMPIO PILOTARE BARCHE, PILOTARE NAVI, PILOTARE AEREI, PILOTARE ELICOTTERI, PILOTARE NAVETTE SPAZIALI, ECC.). QUESTA ABILITÀ È UTILIZZABILE PER PILOTARE SOLAMENTE I VEICOLI CHE RICADONO NELLA CATEGORIA APPROPRIATA ALLA

SPECIALIZZAZIONE SCELTA E QUANDO SI PILOTANO ALTRI TIPI DI VEICOLI, L'ABILITÀ NON È DI ALCUNA UTILITÀ SPECIFICA.



PISTOLE (AGI):

QUESTA ABILITÀ VIENE UTILIZZATA QUANDO SI ADOPERA UN QUALSIASI TIPO DI ARMA A DISTANZA. LA DIFFICOLTÀ BASE PER COLPIRE QUALCUNO CON QUESTA ABILITÀ VARIA IN BASE ALLA DISTANZA, PIÙ GLI EVENTUALI SUCCESSI CHE IL BERSAGLIO HA OTTENUTO SCHIVANDO. PER SCHIVARE, UN PERSONAGGIO IMPIEGA UN'AZIONE ED EFFETTUA UN TIRO AGI.



LA DIFFICOLTÀ BASE DOVUTA ALLA DISTANZA VIENE DETERMINATA COME SEGUE, STIMANDO LA LUNGHEZZA DEL TIRO IN BASE ALLA LONTANANZA TRA TIRATORE E BERSAGLIO.

A DISTANZA RAVVICINATA (FINO A 3 METRI), LA DIFFICOLTÀ BASE È 0. A DISTANZA CORTA (CIOÈ COMPRESA TRA 3 METRI E LA GITTATA DI OGNI SINGOLA ARMA INDICATA NEL SEGUITO DEL REGOLAMENTO) È 1. A DISTANZA LUNGA (FINO AL DOPPIO DELLA GITTATA DELL'ARMA) LA DIFFICOLTÀ È 2. A DISTANZA MASSIMA (FINO AL QUADRUPLO DELLA GITTATA DELL'ARMA) LA DIFFICOLTÀ È 4.

POLITICA (INT):

CONOSCENZA DEI COMPLESSI MECCANISMI E PROCEDIMENTI POLITICI.

PSICOLOGIA (PER/INT):

LA CONOSCENZA DELLA MENTE UMANA. QUESTA ABILITÀ PUÒ ESSERE UTILIZZATA PER INTUIRE I SENTIMENTI, LE NEVROSI O QUALSIASI ALTRO ASPETTO DEL CARATTERE E DELLA PERSONALITÀ DI UN INDIVIDUO.

SCIENZA (INT):

RIGUARDA LA CONOSCENZA DI UNO SPECIFICO RAMO SCIENTIFICO. DOPO AVER SCELTO QUESTA ABILITÀ, OCCORRE SCEGLIERE UNA QUALSIASI SPECIALIZZAZIONE APPROPRIATA (PER ESEMPIO BIOLOGIA, CHIMICA, FISICA, BIOCHIMICA, ASTROFISICA, CIBERNETICA, ECC.). EVENTUALI ALTRE SPECIALIZZAZIONI DEVONO ESSERE SCELTE COME ABILITÀ SEPARATE.

SINCERITÀ (CAR):

QUESTA ABILITÀ VIENE UTILIZZATA QUANDO UN PERSONAGGIO VUOL FAR CREDERE QUALCOSA DI FALSO A QUALCUN ALTRO. GLI UTILIZZI SPECIFICI INCLUDONO RACCONTARE BUGIE CONVINCENTI, RECITARE ED ALTRI SIMILI SOTTERFUGI.

SOPRAVVIVENZA (FOR/INT):

L'ABILITÀ DI RIMANERE VIVI ANCHE IN CONDIZIONI AMBIENTALI OSTILI OD AVVERSE. SI APPLICA IN QUALSIASI CLIMA OD AMBIENTE NATURALE SFAVOREVOLE (ANCHE SE NON È OVVIAMENTE DI ALCUNA UTILITÀ SE CI SI DOVESSE TROVARE CATAPULTATI SULLA SUPERFICIE LUNARE).

SOTTERFUGIO (AGI/PER):

VIENE UTILIZZATA QUANDO UN PERSONAGGIO TENTA DI COMPIERE UN'AZIONE SENZA CHE NESSUNO SE NE ACCORGA. ALCUNI ESEMPI DI UTILIZZO DELL'ABILITÀ INCLUDONO CAMMINARE SILENZIOSAMENTE, CAMUFFARE OGGETTI E SIMILI.

STORIA (INT):

CONOSCENZA DELLA STORIA, TUTTO QUI. PIÙ UTILE DI QUELLO CHE POTREBBE SEMBRARE.

SEZIONE 3: TEMPO E AZIONI

3.1 Tiri Abilità

QUANDO UN PERSONAGGIO VUOLE FARE QUALCOSA, POTREBBE ESSERE NECESSARIO RICORRERE AD UN TIRO ABILITÀ O UN TIRO ATTRIBUTO. PER EFFETTUARE TALI OPERAZIONI, BASTA LANCIARE UN NUMERO DI COMUNI DADI A SEI FACCE PARI AL PUNTEGGIO DELL'ATTRIBUTO/ABILITÀ IMPIEGATO NEL TIRO. CONTA UN PUNTO PER OGNI DADO CHE OTTIENE UN RISULTATO DI 4 O SUPERIORE: QUESTO È IL RISULTATO DEL TIRO. SE IL RISULTATO DEL TIRO È UGUALE O SUPERIORE AL LIVELLO DIFFICOLTÀ DELL'AZIONE, QUESTA È STATA ESEGUITA CON SUCCESSO.

AD ESEMPIO, SE UN PERSONAGGIO CON FOR 5 TENTA DI SFONDARE UNA PORTA DI FERRO SBARRATA CHE GLI PRECLUDE LA VIA DI FUGA (DIFFICOLTÀ DELL'AZIONE 3), DEVE LANCIARE 5 DADI. SUPPONIAMO CHE OTTENGHA I SEGUENTI RISULTATI: 1, 2, 4, 4, 6. IN QUESTO CASO, IL RISULTATO DEL TIRO È DI 3 (PARI AD UN PUNTO PER OGNI DADO CHE HA AVUTO COME ESITO UN 4 O SUPERIORE) E DATO CHE È UGUALE ALLA DIFFICOLTÀ DELL'AZIONE, IL PERSONAGGIO È RIUSCITO A SCARDINARE LA PORTA. SE CON I DADI AVESSSE OTTENUTO 1, 2, 3, 4, 6, IL RISULTATO DEL TIRO SAREBBE STATO PARI A 2 E L'AZIONE SAREBBE DUNQUE FALLITA.

3.2 Che succede se non ho un'abilità specifica?

QUESTO CASO PIUTTOSTO COMUNE È DI FACILE RISOLUZIONE. INVECE DELL'ABILITÀ CHE DOVREBBE ESSERE NORMALMENTE UTILIZZATA, MA NON È CONOSCIUTA DAL PERSONAGGIO, SI PUÒ UTILIZZARE L'ATTRIBUTO AD ESSA CORRELATO, MA IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ DELL'AZIONE VIENE AUMENTATO DI 1 PUNTO. E' SEMPRE POSSIBILE SCEGLIERE DI UTILIZZARE UN ATTRIBUTO AL POSTO DI UN'ABILITÀ QUANDO SI COMPIE UN'AZIONE.

AD ESEMPIO, SE UN PERSONAGGIO DEVE MANDOMETTERE UN IMPIANTO ELETTRICO PER DISINNESCARE UN ALLARME, DOVRÀ UTILIZZARE L'ABILITÀ ELETTRONICA CON LIVELLO DI DIFFICOLTÀ 4. SUPPONENDO CHE NON CONOSCA QUESTA ABILITÀ, POTRÀ SCEGLIERE TRA IL RINUNCIARE ALL'AZIONE OPPURE TENTARE UN TIRO INT (PERCHÉ L'INTELLIGENZA È L'ATTRIBUTO CORRELATO ALL'ABILITÀ ELETTRONICA) MA CON UN LIVELLO DI DIFFICOLTÀ 5 (AUMENTATO CIÒÈ DI UN PUNTO RISPETTO AL NORMALE).

3.3 Tempo

QUANDO STANNO ACCADENDO MOLTE COSE CONTEMPORANEAMENTE, POTRESTI VOLER DIVIDERE LO SCORRERE DEL TEMPO IN "TURNI", PICCOLE FRAZIONI DI CIRCA CINQUE SECONDI

CIASGUNA. SI PUÒ COMPIERE UNA SOLA AZIONE PER TURNO, OPPURE DECIDERE DI NON FARE NULLA. SPETTA AL GM DECIDERE L'ESATTA DEFINIZIONE DI "AZIONE" CHE PUÒ ESSERE COMPIUTA IN UN TURNO, A SECONDA DELLE CIRCOSTANZE E DEL SUO INSINDAGABILE GIUDIZIO. IL TEMPO È ALTRESÌ SUDDIVISO IN DUE CATEGORIE: TEMPO DI PREPARAZIONE E TEMPO DI MISSIONE. IL PRIMO È QUELLO IN CUI I PERSONAGGI SI PREPARANO ALLA MISSIONE, MENTRE IL SECONDO È QUELLO DURANTE IL QUALE SI SVOLGE L'AZIONE SUL CAMPO. QUESTA SUDDIVISIONE È IMPORTANTE DA TENERE A MENTE, COME SARÀ SPIEGATO PIÙ AVANTI.

3.4 Compiere più azioni contemporaneamente

SEMBRA CHE CIÒ CHE È STATO APPENA SPIEGATO QUI SOPRA ABBAIA GIÀ UN'ECCEZIONE. SI POSSONO INFATTI COMPIERE DUE O PIÙ AZIONI IN UNO STESSO TURNO O PERSINO CONTEMPORANEAMENTE (SE SI DECIDE DI NON UTILIZZARE LA SUDDIVISIONE IN TURNI). PER OGNI AZIONE ADDIZIONALE OLTRE LA PRIMA, SI DEVE PERÒ AGGIUNGERE 1 ALLA DIFFICOLTÀ DI OGNI SINGOLA AZIONE.

SEZIONE 4: DANNO E FERITE

4.1 Danni

QUALCHE VOLTA I PERSONAGGI VERRANNO FERITI. ALLA FONTE DEL DANNO VIENE ASSEGNATO UN VALORE DI DANNEGGIAMENTO. QUANDO UN PERSONAGGIO SUBISCE UN DANNO, EFFETTUA UN TIRO ATTRIBUTO SULLA FOR ED IL RISULTATO OTTENUTO VIENE SOTTRATTO DAL VALORE DI DANNEGGIAMENTO. SE

QUESTO È ANCORA SUPERIORE A ZERO, VENGONO LANCIATI UN NUMERO DI DADI PARI AL PUNTEGGIO RESIDUO. IL DADO CHE OTTIENE IL RISULTATO PIÙ ALTO È IL VALORE DI DANNO EFFETTIVO INFLITTO AL PERSONAGGIO. SE IL PUNTEGGIO È UN 6, SI LANCIA NUOVAMENTE IL DADO E SI SOMMA IL NUOVO RISULTATO AL 6 OTTENUTO IN PRECEDENZA. SE PIÙ DI

UN DADO HA OTTENUTO COME RISULTATO UN 6, SI DEVONO LANCIARE TUTTI E PRENDERE COME AMMONTARE DI DANNO QUELLO CHE OTTIENE IL PUNTEGGIO TOTALE PIÙ ALTO DOPO AVER SOMMATO L'ESITO DEL SECONDO TIRO. VIENE QUINDI APPLICATO IL RISULTATO FINALE DEL DANNO, CONSULTANDO LA TABELLA SEGUENTE:

RISULTATO DEL TIRO	EFFETTO	LIVELLO DELLA FERITA
1-3	FERITA SUPERFICIALE (NESSUNA PENALITÀ)	1
4-6	FERITA LEGGERA (+1 ALLA DIFFICOLTÀ DI TUTTI I TIRI)	2
7-9	FERITA GRAVE (+2 ALLA DIFFICOLTÀ DI TUTTI I TIRI)	3
10-11	FERITA PROFONDA	4
12	MORTE	5

I LIVELLI DELLE FERITE SONO CUMULATIVI, COSÌ SE UN PERSONAGGIO SUBISCE UNA FERITA SUPERFICIALE E SUCCESSIVAMENTE UNA FERITA LEGGERA, COMPLESSIVAMENTE È SOGGETTO AGLI EFFETTI DI UNA FERITA GRAVE. LE PENALITÀ DOVUTA AD UNA FERITA PROFONDA SONO LASCIATE ALLA DISCREZIONE DEL GM ED ALLE CIRCOSTANZE CHE L'HANNO PROVOCATA, MA GENERALMENTE IMPEDISCONO QUASI OGNI AZIONE ALL'AGENTE.

SE UN PERSONAGGIO CHE STA UTILIZZANDO UNA PISTOLA IMPIEGA UN'AZIONE PER PRENDERE LA MIRA O SE CHI INFLIGGE IL DANNO RIESCE IN QUALCHE MODO A CONTROLLARE IL PUNTO IN CUI COLPISCE CON PRECISIONE SENZA

CHE LA VITTIMA POSSA IMPEDIRLO, L'ATTACCANTE PUÒ AUMENTARE IL NUMERO TIRATO PER DETERMINARE LA GRAVITÀ DEL DANNO DI 2 PUNTI.



SE CHI ATTACCA UTILIZZA DELLE AZIONI CONSECUTIVE PER MIRARE, PUÒ AGGIUNGERE 1 PUNTO ALLA GRAVITÀ DEL DANNO PER OGNI TURNO SPESO NEL PRENDERE LA MIRA, FINO AD OTTENERE UN BONUS MASSIMO DI 5 PUNTI.

COME AVRAI NOTATO, QUALSIASI COLPO È POTENZIALMENTE IN GRADO DI UCCIDERE UN PERSONAGGIO. QUESTO ASPETTO DEL GIOCO CONSIGLIA FORTEMENTE DI EVITARE IL RICORSO ALLA VIOLENZA, SE NON NELLE OCCASIONI IN CUI È STRETTAMENTE INDISPENSABILE.

4.2 Armature

INDOSSARE UN'ARMATURA CONSISTE NEL VESTIRE ARMATURE TRADIZIONALI, OPPURE ESSERE PROTETTI IN

QUALCHE ALTRA MANIERA. QUANDO UN PERSONAGGIO È PROTETTO DA UN'ARMATURA, GUADAGNA UN VALORE DI ARMATURA (ARM), CHE VIENE SOMMATO AL SUO PUNTEGGIO DI FOR QUANDO EFFETTUA IL

TIRO ATTRIBUTO PER RESISTERE AL DANNO. SEMPLICE E CONCISO.

4.3 Valori di danneggiamento

DI SEGUITO SONO ELENCATI I VALORI DI DANNEGGIAMENTO DELLE

PRINCIPALI FONTI CHE POSSONO ESSERE INCONTRATE DAGLI AGENTI NEL CORSO DELLE MISSIONI. SPETTA AL GM ASSEGNARE I VALORI DI DANNEGGIAMENTO PER ALTRE FONTI.

TIPO DI ATTACCO	VALORE DI DANNEGGIAMENTO
PUGNO / CALCIO	FOR/2
PUGNALE / COLTELLO / RANDELLO	(FOR/2)+1
SPADA	(FOR/2)+2
ARCO E FREGGE	(FOR/2)+2
BALESTRA	5
PISTOLA	5
FUCILE A POMPA	6
FUCILE MITRAGLIATORE	6
FUCILE DI PRECISIONE (O DA CECCHINO)	7
FUCILE D'ASSALTO	8
CADUTA	1 PER OGNI 3 M DI CADUTA
FUOCO	4 PER TURNO FINCHÉ NON VIENE SPENTO
INVESTITO DA UN'AUTOMOBILE	1 PER OGNI 7 KM DI VELOCITÀ DELL'AUTO
INCIDENTE D'AUTO*	1 PER OGNI 15 KM DI VELOCITÀ DELL'AUTO

* SE SONO COINVOLTE PIÙ AUTO, SI SOMMA LA VELOCITÀ DI TUTTI VEICOLI INCIDENTATI PER DETERMINARE IL DANNO INFLITTO AD OGNI SINGOLO PASSEGGERO COINVOLTO NELL'INCIDENTE.

4.4 Armi da fuoco

LA LISTA CHE SEGUE È RIPORTATA CON IL SOLO SCOPO DI AGGIUNGERE ATMOSFERA AL GIOCO,

DATO CHE *MISSIONI IMPOSSIBILI* NON È UN GIOCO BASATO SUGLI SCONTRI A FUOCO IN PARTICOLARE E SUI

COMBATTIMENTI IN GENERALE.

NOME (TIPO)	GITTATA	MUNIZIONI	MECCANISMO
RUGER BLACKHAWK (PISTOLA)	15 M	6	REVOLVER
GLOCK 17 (PISTOLA)	15 M	17	SEMI AUTOMATICA
MAS FR-71 (FUCILE DI PRECISIONE)	120 M	10	A LEVA
SIG-SAUER SSG2000 (FUCILE DI PRECISIONE)	120 M	4	A LEVA
MOSSBERG MODEL 500 (FUCILE A POMPA)	50 M	6	A POMPA
LUIGI FRANCHI SPAS 12 (FUCILE A POMPA)	50 M	8	SEMI AUTOMATICA
AK-47 (FUCILE D'ASSALTO)	100 M	30	SELETTIVO*
BERETTA MODEL 90 (FUCILE D'ASSALTO)	110 M	30	SELETTIVO*
SKORPION VZ68 (MITRAGLIATRICE)	20 M	20	SELETTIVO*
STOR Z84 (MITRAGLIATRICE)	25 M	25	SELETTIVO*
BALESTRA	15 M	1	COLPO SINGOLO
ARCO CORTO	15 M	1	COLPO SINGOLO

* QUESTE ARMI POSSONO SPARARE SIA IN MODALITÀ COLPO SINGOLO CHE UNA RAFFICA DI PIÙ PROIETTILI, IN QUESTO SECONDO CASO, SPETTA AL GM STABILIRE EVENTUALI MODIFICHE AL VALORE DI DANNEGGIAMENTO.

SEZIONE 5: PUNTI MISSIONE

5.1 Assegnare i Punti Missione

I PUNTI MISSIONE SONO PICCOLI INSIEMI DI FORTUNA E/O ABILITÀ CHE AIUTANO I PERSONAGGI A COMPLETARE UNA MISSIONE.

L'USO DEI PUNTI MISSIONE GARANTISCE AL PERSONAGGIO DI EVITARE QUALSIASI TIRO RICHIESTO PER IL COMPIMENTO DELL'AZIONE, GARANTENDOGLI IL SUCCESSO AUTOMATICO. AL MOMENTO DELLA CREAZIONE, I PERSONAGGI HANNO 10 PUNTI DA DIVIDERE TRA LE TRE CATEGORIE INDICATE DI SEGUITO. E' IMPORTANTE RICORDARE CHE I PUNTI MISSIONE TORNANO AL LORO PUNTEGGIO INIZIALE AL TERMINE DI OGNI MISSIONE, FERMA RESTANDO LA SUDDIVISIONE TRA LE DIVERSE CATEGORIE (IDEA, INGANNO E TECNOLOGIA).

5.2 Punti Idea

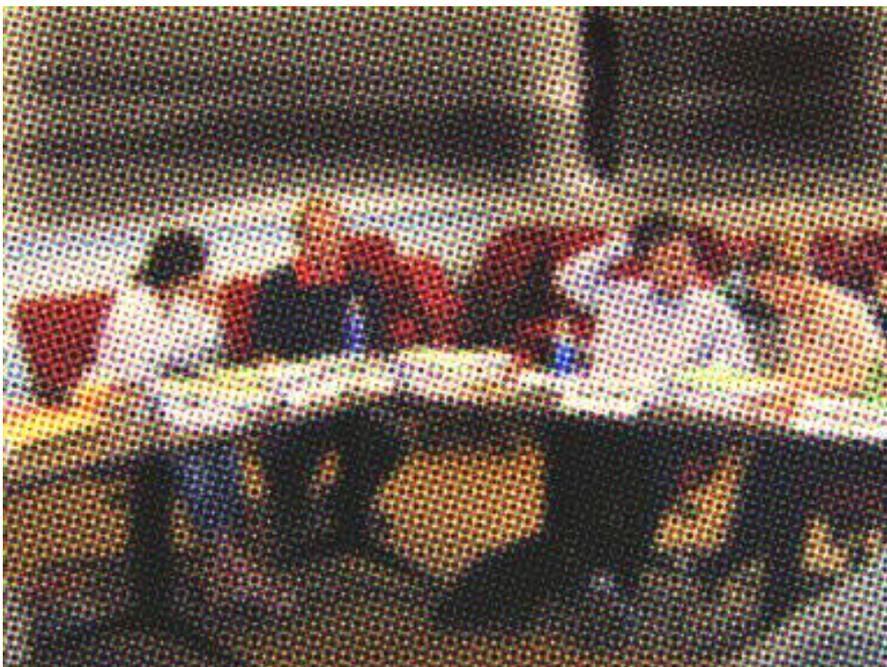
VENGONO SPESI (GENERALMENTE DURANTE IL TEMPO DI PREPARAZIONE ALLA MISSIONE) PER FAR SÌ CHE IL PERSONAGGIO ABBA AUTOMATICAMENTE QUALCHE BUONA IDEA O CONOSCENZE SUPERIORI RIGUARDO ALLA MISSIONE, AD ESEMPIO SU COME TROVARE LA VIA PIÙ VELOCE PER ENTRARE IN UN EDIFICIO O INTUIRE QUALI SONO LE MOTIVAZIONI DI UN CERTO INDIVIDUO.

5.3 Punti Inganno

VENGONO SPESI, COME SUGGERISCE IL NOME, QUANDO IL PERSONAGGIO DEVE IMBROGLIARE O CONFONDERE LE IDEE DI QUALCUNO, AD ESEMPIO PER CONVINCERE UNA GUARDIA A NON ISPEZIONARE UN CERTO UFFICIO O PER FARSI CREDERE AMICO DA QUALCHE RIVALE.

5.4 Punti Tecnologia

VENGONO SPESI PER FORNIRE AL PERSONAGGIO APPARECCHI E GADGET TECNOLOGICI. DURANTE IL TEMPO DI PREPARAZIONE ALLA MISSIONE, SPENDERE UN PUNTO TECNOLOGIA GARANTISCE L'USO DI UN'APPARECCHIATURA DI DIMENSIONI "ACCETTABILI" E DI COMUNE LIVELLO TECNOLOGICO, MENTRE AVERE A DISPOSIZIONE OGGETTI INSOLITAMENTE GRANDI O TECNOLOGICAMENTE MOLTO AVANZATI RICHIEDE LA SPESA DI DUE PUNTI TECNOLOGIA. DURANTE IL TEMPO DI MISSIONE, SI PUÒ SPENDERE UN PUNTO PER AVVALERSI DI UNA PICCOLA APPARECCHIATURA CHE IL PERSONAGGIO "HA CASUALMENTE PORTATO CON SÉ", COME AD ESEMPIO UN PICCOLO SENSORE DI MOVIMENTO CHE PERMETTE DI ACCORGERSI DELL'AVVICINAMENTO DI UNA GUARDIA.



SEZIONE 6: RICOMPENSE ED ESPERIENZA

6.1 Assegnare i Punti Esperienza

ALLA FINE DI OGNI MISSIONE, IL GM POTREBBE (E DOVREBBE) ASSEGNARE AGLI AGENTI DEI PUNTI ESPERIENZA. LA FORMULA BASE DA UTILIZZARE È LA SEGUENTE:

- MISSIONE COMPLETATA CON SUCCESSO: 1 PUNTO ESPERIENZA
- AVER SPESO BENE I PUNTI MISSIONE: 1 PUNTO ESPERIENZA
- ECCEZIONALE INTERPRETAZIONE DEL PERSONAGGIO: 1 PUNTO ESPERIENZA
- BUON PIANO DI AZIONE: 1 PUNTO ESPERIENZA

A DISCREZIONE DEL GM, IN ALCUNE SITUAZIONI PARTICOLARI È POSSIBILE ASSEGNARE ALTRI PUNTI ESPERIENZA EXTRA PER RISULTATI MOLTO POSITIVI O, VICEVERSA, ASSEGNARE UNO (O NESSUN) PUNTO ESPERIENZA SE LA MISSIONE È STATA UN COMPLETO FALLIMENTO.

6.2 Spendere i Punti Esperienza

OGNI AGENTE, AL TERMINE DI UNA MISSIONE O PRIMA DI INIZIARE LA SUCCESSIVA, PUÒ DECIDERE DI UTILIZZARE I PROPRI PUNTI ESPERIENZA, CHE POSSONO ESSERE SPESI COME SEGUE:

PER AUMENTARE IL PUNTEGGIO DI UN'ABILITÀ (O APPRENDERNE UNA NUOVA), OCCORRE SPENDERE UN NUMERO DI PUNTI ESPERIENZA PARI AL NUOVO PUNTEGGIO DELL'ABILITÀ (AD ESEMPIO, PER AUMENTARE UN'ABILITÀ DA 1 A 2, OCCORRE SPENDERE 2 PUNTI ESPERIENZA).

PER AUMENTARE IL PUNTEGGIO DI UN ATTRIBUTO, OCCORRE SPENDERE UN NUMERO DI PUNTI ESPERIENZA PARI AL DOPPIO DEL NUOVO PUNTEGGIO DELL'ATTRIBUTO (AD ESEMPIO, PER AUMENTARE UN ATTRIBUTO DA 1 A 2, OCCORRE SPENDERE 4 PUNTI ESPERIENZA). È IMPORTANTE RICORDARE CHE IL PUNTEGGIO MASSIMO CHE UN ATTRIBUTO PUÒ RAGGIUNGERE È PARI A 6.

PER AUMENTARE I PUNTI MISSIONE, OCCORRE SPENDERE UN NUMERO DI PUNTI ESPERIENZA PARI AL DOPPIO DEL NUOVO PUNTEGGIO DELLA CATEGORIA DI PUNTI CHE SI VUOLE AUMENTARE (AD ESEMPIO, PER AUMENTARE UNA CATEGORIA DI PUNTI MISSIONE DA 1 A 2, OCCORRE SPENDERE 4 PUNTI ESPERIENZA). RICORDATE CHE I PUNTI MISSIONE TORNANO AL LORO PUNTEGGIO INIZIALE AL TERMINE DI OGNI MISSIONE, FERMA RESTANDO LA SUDDIVISIONE TRA LE DIVERSE CATEGORIE (IDEA, INGANNO E TECNOLOGIA).

SEZIONE 7: MODELLI DI AGENTI

QUESTO CAPITOLO CONTIENE ALCUNI ESEMPI DI AGENTI CHE POSSONO ESSERE UTILIZZATI COME PERSONAGGI PER **MISSIONI IMPOSSIBILI**, CREATI UTILIZZANDO LE REGOLE VISTE NELLE SEZIONI PRECEDENTI.

7.1 Capo Unità

ATTRIBUTI

AGI: 2
FOR: 3
PER: 4
INT: 4
CAR: 4

ABILITÀ:

ACCORTEZZA: 3
CONDIZIONARE: 2
ETICHETTA: 2
FALSIFICARE: 2
INTRUSIONE: 1
LINGUA STRANIERA: 3
LINGUA STRANIERA: 1
POLITICA: 2
PSICOLOGIA: 2
SINCERITÀ: 2

PUNTI MISSIONE:

IDEA: 6
INGANNO: 3
TECNOLOGIA: 1

CONCETTO:

QUESTO AGENTE COORDINA GLI SFORZI DELL'UNITÀ ED È IL CARDINE DELLA MISSIONE.

7.2 Infiltrato

ATTRIBUTI:

AGI: 2
FOR: 2
PER: 4
INT: 3
CAR: 6

ABILITÀ:

ACCORTEZZA: 3
CONDIZIONARE: 3
ETICHETTA: 2
FOTOGRAFIA: 2
INTRATTENERE: 2
INTRUSIONE: 2
LINGUA STRANIERA: 2
LINGUA STRANIERA: 2
SINCERITÀ: 4

PUNTI MISSIONE:

IDEA: 3
INGANNO: 5
TECNOLOGIA: 2
CONCETTO:
QUESTO AGENTE È IL PRIMO AD AGIRE E SI CREA UN'IDENTITÀ FITTIZIA PRIMA ANCORA CHE LA MISSIONE INIZI. QUANDO L'AZIONE COMINCIA, LAVORA COME INFILTRATO DIETRO LE LINEE NEMICHE.

7.3 Impostore

ATTRIBUTI

AGI: 3
FOR: 2
PER: 5
INT: 4
CAR: 3
ABILITÀ:
CAMUFFARE: 5
CONDIZIONARE: 2
IMITARE: 4
INTRUSIONE: 3
LINGUA STRANIERA: 3
SINCERITÀ: 3

PUNTI MISSIONE:

IDEA: 2
INGANNO: 7
TECNOLOGIA: 1
CONCETTO:
QUESTO AGENTE PRENDE IL POSTO DI UN'ALTRA PERSONA PER RIUSCIRE AD INFILTRARSI ALL'INTERNO DELLE FILA NEMICHE E PROVOCARE COSÌ DISORDINI E CONFUSIONE.

7.4 Tecnico

ATTRIBUTI

AGI: 3
FOR: 3
PER: 3
INT: 5
CAR: 3
ABILITÀ:
COMPUTER: 4
ELETTRONICA: 5
ESPLOSIVI: 4
FOTOGRAFIA: 2
MECCANICA: 3
SCIENZA (CHIMICA): 2

PUNTI MISSIONE:

IDEA: 2
INGANNO: 1
TECNOLOGIA: 7
CONCETTO:
QUESTO AGENTE È IL SUPERVISORE ED IL RESPONSABILE DELLA MAGGIOR PARTE (O DI TUTTE) LE APPARECCHIATURE TECNICHE DELL'UNITÀ.

7.5 Addetto al recupero

ATTRIBUTI

AGI: 4
FOR: 5
PER: 3
INT: 3
CAR: 2
ABILITÀ:
COMBATTERE: 3
ELETTRONICA: 3
ESPLOSIVI: 3
GUIDARE: 2
LINGUA STRANIERA: 3
PISTOLE: 2
PILOTARE (SCEGLIERE TIPO): 1
SOPRAVVIVENZA: 3

PUNTI MISSIONE:

IDEA: 3
INGANNO: 2
TECNOLOGIA: 5
CONCETTO:
QUESTO AGENTE AIUTA GLI ALTRI NEI LORO COMPITI, MA IL SUO RUOLO È CRUCIALE QUANDO QUALCOSA VA STORTO. IN CASO DI GUAI, HA LE ABILITÀ DI SUPPORTO NECESSARIE PER TIRARE FUORI I COMPAGNI DAI GUAI NELLA MANIERA PIÙ INDOLORE POSSIBILE.

SEZIONE 8: EQUIPAGGIAMENTO

QUELLA CHE SEGUE È UNA LISTA DI EQUIPAGGIAMENTO, APPARECCHIATURE E MATERIALI CHE VENGONO COMUNEMENTE UTILIZZATI NEL CORSO DELLE MISSIONI. NESSUNO DEGLI OGGETTI DESCRITTI È UN "GADGET", IN QUANTO QUESTI ULTIMI SONO APPARECCHI PERSONALIZZATI CHE DEVONO ESSERE NECESSARIAMENTE INVENTATI DAI GIOCATORI.

ATTREZZI DA SCASSO:
PICCOLI ATTREZZI DI METALLO UTILIZZATI PER APRIRE LE SERRATURE SENZA USARE LA CHIAVE.

BINOCOLO NOTTURNO:
UTILIZZATO IN CASO DI POCA LUCE. FUNZIONA COME UN NORMALE BINOCOLO MA PUÒ ESSERE UTILIZZATO CON QUALSIASI LUCE, A PATTO CHE NON CI SIA UNA COMPLETA OSCURITÀ.



CANNOCCHIALE NOTTURNO:
QUESTO CANNOCCHIALE INTENSIFICA LA LUCE E PERMETTE DI VEDERE FINO A 22 KM DI DISTANZA ANCHE IN CONDIZIONI DI SCARSISSIMA LUCE, A PATTO CHE NON CI SIA BUIO COMPLETO. LE IMMAGINE FORNITE SONO MONOCROMATICHE.

CANNOCCHIALE:
PERMETTE DI VEDERE A GRANDI DISTANZE, LA DISTANZA MASSIMA DIPENDE DAL COSTO E DALLA QUALITÀ DELLE LENTI. UN BUON CANNOCCHIALE ARRIVA NORMALMENTE FINO A 16 KM.

GIMICI AUDIO:
MINUSCOLI MICROFONI CON TRASMETTITORI RADIO. LE BATTERIE HANNO UNA DURATA DI DIVERSI GIORNI. HANNO UN RAGGIO DI CIRCA 400 METRI.

GIMICI AUDIO/VIDEO:
IDENTICHE ALLE GIMICI AUDIO, MA LEGGERMENTE PIÙ GRANDI ED IN GRADO DI TRASMETTERE IMMAGINI.

CODIFICATORE:
QUANDO VIENE UTILIZZATO IN CONGIUNZIONE CON UNA RADIO, PERMETTE DI INVIARE MESSAGGI CIFRATI CHE POSSONO ESSERE COMPRESI CHIARAMENTE SOLO SE CHI LI RICEVE HA ANCH'EGLI UN CODIFICATORE SETTATO ALLO STESSO MODO DI CHI LI INVIA. SE LA TRASMISSIONE VIENE INTERCETTATA DA QUALCUNO SENZA IL GIUSTO SETTAGGIO DEL CODIFICATORE, LA DECODIFICA DEL MESSAGGIO RICHIEDE CIRCA 10 MINUTI ED UN TIRO COMPUTER CON DIFFICOLTÀ 3.

COLLEGAMENTO SATELLITARE:
UNA PARABOLA SATELLITARE PORTATILE CHE PERMETTE ALL'UTILIZZATORE DI RICEVERE ED INVIARE

SEGNALI AD UN SATELLITE IN ORBITA.

COMPUTER PORTATILE:
UN COMPUTER PORTATILE, COMPLETO DI VALIGETTA E MODEM.

CONTATORE GEIGER:
UN CONTATORE PORTATILE CHE MISURA IL LIVELLO DI RADIAZIONI.



CUFFIA MICROFONO:
UNA COPPIA DI CUFFIE CON MICROFONI INTEGRATI. I MICROFONI SONO PUNTATI IN AVANTI E PERMETTONO A CHI LI PORTA DI UDIRE PIÙ CHIARAMENTE. QUANDO VENGONO UTILIZZATI, RIDUCONO DI 1 PUNTO LA DIFFICOLTÀ DEI TIRI ACCORTEZZA BASATI SULL'UDITO. QUESTO BENEFICIO È APPLICABILE SOLTANTO SE LA FONTE DEL SUONO È DI FRONTE ALL'INDOSSATORE.

DISTURBATORE:
USATO PER DISTURBARE LE FREQUENZE RADIO.

GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE:
ARM 2, NON PUÒ ESSERE NASCOSTO.



GPS:

UN'APPARECCHIATURA PORTATILE CHE RICEVE INFORMAZIONI DAI SATELLITI CHE FANNO PARTE DEL *GLOBAL POSITIONING SYSTEM*. FORNISCE LE COORDINATE GEOGRAFICHE PRECISE IN CUI SI TROVA L'UNITÀ.

INTERCETTATORE DI CIMICI:

UN'APPARECCHIATURA CHE INTERCETTA LE TRASMISSIONI RADIO. RAGGIO D'AZIONE DI CIRCA 3 METRI.

INTERCETTATORE TELEFONICO:

UN PICCOLO CONGEGNO ELETTRONICO CHE PUÒ ESSERE APPLICATO AD UNA LINEA TELEFONICA. CHI LO UTILIZZA PUÒ ASCOLTARE QUALSIASI CONVERSAZIONE PASSI SULLA LINEA SORVEGLIATA.

KIT DI PRONTO SOCCORSO:

UN SET DI BENDE, MEDICAMENTI E SIMILI. L'UTILIZZO DI UNO DI QUESTI KIT DURANTE UN'AZIONE DI PRONTO SOCCORSO DI EMERGENZA RIDUCE LA PENALITÀ AL RISULTATO A -1. PUÒ ESSERE UTILIZZATO SOLAMENTE PER DUE VOLTE, DOPODICHÉ SI CONSIDERA ESAURITO.

**MACCHINA FOTOGRAFICA AD INFRAROSSI:**

UNA MACCHINA FOTOGRAFICA CHE SCATTA FOTOGRAFIE DELLO SPETTRO INFRAROSSO.

MACCHINA FOTOGRAFICA NOTTURNA:

UNA MACCHINA FOTOGRAFICA CHE INTENSIFICA LA LUCE E PERMETTE DI SCATTARE FOTOGRAFIE ANCHE IN CONDIZIONI DI QUASI TOTALE OSCURITÀ. E' COMUNQUE DEL TUTTO INUTILIZZABILE NEL BUIO COMPLETO.

MACCHINA FOTOGRAFICA SUBACQUEA:

UNA MACCHINA FOTOGRAFICA CHE PUÒ ESSERE UTILIZZATA SOTT'ACQUA.

**MACCHINA FOTOGRAFICA TERMOGRAFICA:**

UNA MACCHINA FOTOGRAFICA CHE SCATTA FOTO DELLO SPETTRO DI CALORE. IL ROSSO INDICA LE ZONE PIÙ CALDE, IL BLU QUELLE PIÙ FREDE.

MASCHERA ANTIGAS:

UNA MASCHERA CHE FILTRA I GAS TOSSICI. RIDUCE L'ANGOLO DI VISUALE DI CHI LA INDOSSA.

MICRO MACCHINA FOTOGRAFICA:

UNA MACCHINA FOTOGRAFICA DAVVERO PICCOLA!

MICROFONO DIREZIONALE:

UN MICROFONO PARABOLICO CHE INTERCETTA I SUONI IN UN'AREA A FORMA DI CONO. E' MOLTO SENSIBILE ANCHE A GRANDI DISTANZE E PUÒ ESSERE UTILIZZATO PER CAPTARE LE PAROLE DI UNA PERSONA PERSINO IN MEZZO AD UNA FOLLA.

**MIRINO LASER:**

UN LASER A BASSA INTENSITÀ CHE PROIETTA UN PICCOLO PUNTINO ROSSO PRECISAMENTE DOVE È MIRATA L'ARMA SU CUI È MONTATO. QUANDO VIENE UTILIZZATO DURANTE UN'AZIONE DI MIRARE, RIDUCE DI 1 PUNTO LA DIFFICOLTÀ DEI TIRI PISTOLE.

MIRINO TELESCOPICO:

RIDUCE LA DISTANZA APPARENTE TRA TIRATORE E BERSAGLIO. LA GITTATA DI QUALSIASI ARMA CHE VIENE UTILIZZATA CON L'ABILITÀ PISTOLE ED È EQUIPAGGIATA CON QUESTO MIRINO VIENE RIDOTTA DI UNA CATEGORIA, MA NON PUÒ MAI SCENDERE AL DI SOTTO DI RAVVICINATA.

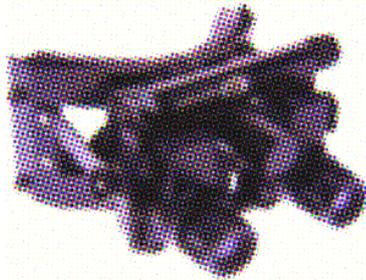
OCCHIALI AD INFRAROSSI:

UN PAIO DI OCCHIALI CHE PERMETTE A CHI LI INDOSSA DI VEDERE LO SPETTRO INFRAROSSO. L'INDOSSATORE VEDE UN'IMMAGINE MONOCROMATICA MA MOLTO CHIARA DI CIÒ

CHE LO CIRCONDA, IN QUALSIASI CONDIZIONE DI VISIBILITÀ, A PATTO CHE CI SIA UNA FONTE DI LUCE IR.

OCCHIALI DELLA VISIONE NOTTURNA:

AMPLIFICANO LA LUCE ESISTENTE, PERMETTENDO A CHI LI INDOSSA DI VEDERE CON QUALSIASI INTENSITÀ LUMINOSA, ECCETTO CHE NELLA TOTALE OSCURITÀ. SFORTUNATAMENTE, RIDUCONO DI MOLTO IL CAMPO VISIVO LATERALE DELL'INDOSSATORE.



ORECCHIO LASER:

QUESTA APPARECCHIATURA EMETTE UN FASCIO LASER A BASSA INTENSITÀ. QUANDO VIENE PUNTATO CONTRO UNA FINESTRA, IL LASER "LEGGE" LE VIBRAZIONI CAUSATE DAL SUONO CHE COLPISCE IL VETRO E RIPRODUCE QUINDI I SUONI ALL'INTERNO DELLA STANZA, A BENEFICIO DI CHI CONTROLLA L'APPARECCHIO. DEVE ESSERE TENUTO IMMOBILE PER FUNZIONARE CORRETTAMENTE ED HA UNA GITTATA DI 10 KM.

PISTOLA GRIMALDELLO:

UN'APPARECCHIATURA A FORMA DI PISTOLA CHE VIENE INSERITA ALL'INTERNO DI UN LUCCHETTO O SERRATURA E LO APRE AUTOMATICAMENTE. VIENE NORMALMENTE UTILIZZATA SOLTANTO

DALLA POLIZIA. LA PISTOLA VIENE CONSIDERATA AVERE L'ABILITÀ INTRUSIONE 1, MA SOLO AI FINI DI SCASSINARE SERRATURE. NON HA EFFETTO SULLE SERRATURE ELETTRONICHE.

RADIO PORTATILE:

UN'UNITÀ RADIO CHE PUÒ ESSERE FACILMENTE NASCOSTA. CHI LA PORTA HA UN RICEVITORE ALL'INTERNO DELL'ORECCHIO ED UN MICROFONO VICINO ALLA BOCCA. VIENE UTILIZZATO COMUNEMENTE DALLE GUARDIE DEL CORPO PRESIDENZIALI. HA UN INTERRUOTTORE DI ACCENSIONE/SPEGNIMENTO AD ATTIVAZIONE VOCALE.

RADIO:

UNA RADIO CHE TRASMETTE E RICEVE, INGOMBRANTE E POTENTE, DA TENERE FERMA IN UNA STAZIONE RADIO. E' EFFICACE NEL RAGGIO DI CIRCA 100 KM.

REGISTRATORE A

NASTRO:

UN REGISTRATORE A NASTRO AD ALTA FEDELITÀ, CAPACE DI REGISTRARE I SUONI DA DIFFERENTI FONTI DI ENTRATA (IDEALE PER ESSERE UTILIZZATO ASSIEME ALLE CIMICI SPIA).

RIVELATORE DI INTERCETTATORE

TELEFONICO:

UN'APPARECCHIATURA CHE PERMETTE DI CONTROLLARE UNA LINEA TELEFONICA PER VEDERE SE È STATA MESSA SOTTO CONTROLLO. INDICA SEMPLICEMENTE LA PRESENZA DI UN INTERCETTATORE, MA

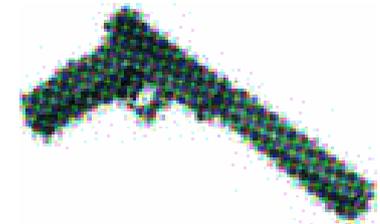
NON LA SUA DISLOCAZIONE O QUELLA DI CHI LO STA UTILIZZANDO.

SCASSINATORE ELETTRONICO:

UN PICCOLO SET DI UTENSILI UTILIZZATI PER APRIRE SERRATURE ELETTRONICHE CON CARTE MAGNETICHE O LUCCHETTI A COMBINAZIONE NUMERICA.

SILENZIATORE:

PUÒ ESSERE APPLICATO A TUTTE LE ARMI DA FUOCO AUTOMATICHE O SEMI AUTOMATICHE. SE VIENE SPARATO UN COLPO CON UN'ARMA CHE UTILIZZA UN SILENZIATORE, PER PERCEPIRE LO SPARO OCCORRE EFFETTUARE CON SUCCESSO UN TIRO ACCORTEZZA, CON DIFFICOLTÀ 1 PER OGNI 5 M DI DISTANZA TRA CHI SPARA E CHI ASCOLTA.



TELEFONO CELLULARE:

UN SEMPLICE TELEFONO CELLULARE. A VOLTE, PUÒ TORNARE UTILE.

TORCIA AD INFRAROSSI:

UNA TORCIA CHE EMETTE LUCE INFRAROSSA. QUANDO VIENE UTILIZZATA INSIEME AGLI OCCHIALI O ALLA MACCHINA FOTOGRAFICA AD INFRAROSSI, QUESTA TORCIA EFFONDE LA STESSA QUANTITÀ DI LUCE DI UNA NORMALE TORCIA ELETTRICA, MA È INVISIBILE AD OCCHIO NUDO PER TUTTI COLORO CHE NON INDOSSANO UN

EQUIPAGGIAMENTO IR ADEGUATO.

TORCIA INNESTATA:

UNA GROSSA TORCIA ELETTRICA ASSICURATA ALLE CANNE DI UN FUCILE. E' COLLEGATA AL GRILLETTO E RIMANE ACCESA FINTANTOCHÉ CHI IMPUGNA L'ARMA TIENE IL DITO SUL GRILLETTO.

TRANQUILLANTE:

UNA DROGA UTILIZZATA PER ADDORMENTARE LA VITTIMA. UNA VOLTA CHE IL TRANQUILLANTE È STATO INIETTATO ALLA VITTIMA (LA PISTOLE SPARA-DARDI SONO IL MODO PIÙ DIVERTENTE PER FARLO), QUESTA DEVE EFFETTUARE CON SUCCESSO UN TIRO FOR OGNI CINQUE MINUTI. LA DIFFICOLTÀ È PARI A 0 PER IL PRIMO TIRO, 1 PER IL SUCCESSIVO E COSÌ VIA. SE LA VITTIMA FALLISCE IL TIRO FOR, PERDE I SENSI PER CIRCA MEZZ'ORA.

TUTA ANTIRADIAZIONI:

UNA TUTA RIVESTITA DI PIOMBO, DA INDOSSARE SOPRA I VESTITI, CHE PROTEGGE CHI LA INDOSSA DALLE RADIAZIONI. E' EQUIPAGGIATA CON UN SISTEMA INTEGRATO DI FILTRAGGIO ED È COMPLETAMENTE SCHERMATA.

TUTA ANTITOSSINE:

UNA TUTA DI PLASTICA COMPLETA DI STIVALI E GUANTI. DA INDOSSARE SOPRA I VESTITI. COMPRENDE ANCHE UNA MASCHERA ANTIGAS. OFFRE PROTEZIONE DA GAS VELENOSSI, BATTERI E SIMILI.



VALIGETTA ANTIPROIETTILE:

UNA VALIGETTA CON ARMATURA (ARM 2), IDEALE PER PROTEGGERE I DOCUMENTI DI VITALE IMPORTANZA.

VALIGETTA CON PISTOLA:

UNA PISTOLA COSTRUITA NELL'INTELAIATURA DI UNA NORMALE VALIGETTA. ASTUTO, NO? LA DIFFICOLTÀ PER COLPIRE È AUMENTATA DI 1 PUNTO, MA PER IL RESTO FUNZIONA COME UNA NORMALE PISTOLA.

VESTE DI KEVLAR:

GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE CHE PUÒ ESSERE NASCOSTO SOTTO I VESTITI (ARM 3).

VESTITI MIMETICI:

AGGIUNGONO 1 PUNTO AL RISULTATO DEI TIRI SOTTERFUGIO QUANDO VENGONO INDOSSATI IN UN AMBIENTE APPROPRIATO AL TIPO DI CAMUFFAMENTO UTILIZZATO.



VIDEOCAMERE:

MODELLO PROFESSIONALE STANDARD. SONO INOLTRE DISPONIBILI MODELLI CON DIVERSE FUNZIONALITÀ (AD INFRAROSSI, MICRO, NOTTURNA E TERMOGRAFICA) COME PER NORMALI MACCHINE FOTOGRAFICHE.

VIDEOREGISTRATORE:

IDENTICO AL REGISTRATORE A CASSETTA, MA PERMETTE DI REGISTRARE SIA IMMAGINI CHE SUONI. IDEALE PER ESSERE UTILIZZATO CON LE CIMICI AUDIO/VIDEO.

SEZIONE 9: GUIDA PER IL GM

9.1 Il compito del GM

MISSIONI IMPOSSIBILI

RICHIEDE UNO STILE DI AVVENTURE MOLTO DIFFERENTE DA QUELLO DEI NORMALI GIOCHI DI RUOLO. VISTE LE RESTRIZIONI E LA PIANIFICAZIONE IMPOSTE DAL GENERE, È PRATICAMENTE IMPENSABILE GIOCARE UNA PARTITA SENZA AVERE UN'AVVENTURA GIÀ PRONTA. POTRESTI FORSE RIUSCIRE A GESTIRE UNO SCENARIO SEMPLICE, COME QUELLO CHE RICHIEDE AI PERSONAGGI DI FUGGIRE DA UN RIFUGIO CHE È STATO SCOPERTO DAI NEMICI, MA SE DESIDERI CIMENTARTI CON QUALCOSA DI PIÙ COMPLESSO È FONDAMENTALE ATTENERSI ALLE SPIEGAZIONI CHE SEGUONO E CHE INSEGNANO COME PREPARARE UNA MISSIONE E PRESENTARLA AI GIOCATORI. IL MODO MIGLIORE PER FAR COMPRENDERE I VARI PASSI PREPARATORI È SICURAMENTE QUELLO DI SPIEGARLI CON UN ESEMPIO, COME QUELLO ILLUSTRATO NELLE SEZIONI ALL'INTERNO DEI RIQUADRI.

9.2 La Cassetta

INIZIA IL TEMPO DI PREPARAZIONE CON UN INCONTRO CHE SPIEGHI I PUNTI BASILARI DELLA MISSIONE. IN QUESTA FASE È MOLTO UTILE E SCENOGRAFICO AVERE DEL MATERIALE DI SUPPORTO DA PRESENTARE AI GIOCATORI. AD ESEMPIO, PROCURATI QUALCHE FOTO APPROPRIATA E CONSEGNALA AI GIOCATORI, DICENDO LORO CHE RAFFIGURANO I PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG) PRINCIPALI. SE HAI UN REGISTRATORE, PUOI UTILIZZARLO PER INCIDERE SU CASSETTA LE ISTRUZIONI DA COMUNICARE AGLI AGENTI E QUINDI FARGLIELE ASCOLTARE DIRETTAMENTE, SEMPRE PER RENDERE PIÙ REALISTICA L'ATMOSFERA. INOLTRE SE C'È UN CAPO UNITÀ, PUOI CITARE IL SUO NOME DURANTE LA RIUNIONE PER AUMENTARE LA CREDIBILITÀ DEL MESSAGGIO, RIVOLGENDOLO DIRETTAMENTE A LUI.

“BUONGIORNO. L'UOMO DI CUI STATE VEDENDO LA FOTOGRAFIA È JEAN-JACQUES POICCARD, UN TRAFFICANTE INTERNAZIONALE DI ARMI. RECENTEMENTE HA RUBATO AL SUO GOVERNO IL PROGETTO DI UNA NUOVA E LETALE ARMA CHIMICA: L'ANTRONIN. PROGETTA DI VENDERE QUESTO PROGETTO A QUEST'UOMO - IL

GENERALE BOROGRAV, COMANDANTE IN CAPO DELL'ARSENALE DI ARMI BIOCHIMICHE DELLA RURITANIA. LA VOSTRA MISSIONE, QUALORA DECIDIATE DI ACCETTARLA, È DI IMPEDIRE CHE IL GENERALE BOROGRAV RIESCA A METTERE LE MANI SULL'ANTRONIN. COME SEMPRE, SE QUALCUNO DELL'UNITÀ MISSIONI IMPOSSIBILI DOVESSE VENIRE CATTURATO O UCCISO, NEGHEREMO QUALSIASI COINVOLGIMENTO E DI ESSERE A CONOSCENZA DELLE VOSTRE INTENZIONI. QUESTA CASSETTA SI AUTODISTRUGGERÀ ENTRO CINQUE SECONDI.”

COME PUOI VEDERE DALL'ESEMPIO QUI SOPRA, LA RIUNIONE DEVE FORNIRE SOLAMENTE LE INFORMAZIONI FONDAMENTALI RIGUARDO ALLA MISSIONE. SPETTA AI GIOCATORI, NEL CORSO DEL TEMPO DI PREPARAZIONE, FARE RICERCHE E PROGETTARE PIANI PER PORTARLA A TERMINE CON SUCCESSO.

9.3 Il Tempo di Preparazione

IL TEMPO DI PREPARAZIONE VIENE UTILIZZATO PER PIANIFICARE I VARI ASPETTI DELLA MISSIONE E DEVE ESSERE SFRUTTATO PER ELABORARE IL "PIANO PERFETTO" PER PORTARLA A TERMINE CON SUCCESSO. NON ASPETTARTI CHE I GIOCATORI RIESCANO SEMPRE A TROVARE LA VIA MIGLIORE PER COMPLETARE UNA MISSIONE (SPESSO SCEGLIERANNO ANZI LA PEGGIORE...).

QUESTA FASE È COMUNQUE IMPORTANTE PERCHÉ TI PERMETTE DI STUDIARE E PREPARARE GLI INDIZI PER LA MISSIONE. SI TRATTA DI PICCOLI FRAMMENTI DI NOTIZIE, INFORMAZIONI E DATI CHE AIUTANO NELLA REALIZZAZIONE DI UN PIANO D'AZIONE. A TAL FINE, ASSICURATI CHE OGNI GIOCATORE ABBA UN BLOCCO PER SCRIVERE ED UNA MATITA. NE AVRANNO BISOGNO PER PRENDERE APPUNTI, PERCHÉ SE DIMENTICANO QUALCHE DETTAGLIO DEL PIANO POTREBBERO COMPROMETTERE L'ESITO DELL'INTERA MISSIONE E TROVARSI IN GUAI SERI! PER DECIDERE QUALI INDIZI METTERE A DISPOSIZIONE DEI GIOCATORI, PENSA ALLA TUA SOLUZIONE IDEALE PER IL COMPLETAMENTO DELLA MISSIONE E DEDUCI CIÒ CHE GLI AGENTI HANNO BISOGNO DI SAPERE PER POTERCI ARRIVARE. QUINDI STILA UNA LISTA DI INDIZI DA FORNIRE LORO. ALCUNI POTREBBERO RICHIEDERE LA SPESA DI PUNTI IDEA PER ESSERE SCOPERTI.

QUESTA PROCEDURA È RICHIESTA SOPRATTUTTO PER LE INFORMAZIONI PIÙ DIFFICILI DA REPERIRE, MA CHE AIUTANO ENORMEMENTE NELLA STESURA DEL PIANO. ALCUNI INDIZI DEVONO INVECE ESSERE MESSI GRATUITAMENTE A CONOSCENZA DEGLI AGENTI, OVVIAMENTE A PATTO CHE I GIOCATORI STIANO SVOLGENDO LE RICERCHE NELLA GIUSTA DIREZIONE PER OTTENERLI.

AD ESEMPIO, UN INDIZIO CHE PUÒ ESSERE FORNITO SENZA SPESA DI PUNTI IDEA È "A CHE ORA CHIUDE IL MUSEO?", MENTRE UNO CHE RICHIEDE 1 PUNTO IDEA POTREBBE ESSERE "A CHE ORA SI DANNO IL CAMBIO DI TURNO LE GUARDIE DEL MUSEO CHE SORVEGLIANO IL PADIGLIONE CON LA MOSTRA DEGLI OGGETTI PREZIOSI?"

DURANTE IL TEMPO DI PREPARAZIONE, I GIOCATORI POSSONO FARE QUALSIASI NUMERO DI DOMANDE AL GM, DATO CHE QUESTE RAPPRESENTANO LE RICERCHE CONDOTTE DAI PERSONAGGI ED I PROGRESSI NELLA RACCOLTA DEI DATI. CERCA DI PREVEDERE QUALI DOMANDE POTRANNO FARTI I GIOCATORI, IN MODO DA ESSERE PREPARATO ALLA RISPOSTA, MA NON FARTI SORPRENDERE DA RICHIESTE INSOLITE O INASPETTATE E DAGLI COMUNQUE UNA RISPOSTA COERENTE. SII ANCHE PREPARATO A DOMANDE IMPREVEDIBILI CHE POSSONO METTERE A NUDO I PUNTI DEBOLI NELLA STRUTTURA DELL'AVVENTURA. SE I GIOCATORI LA TIRANO TROPPO ALLA

LUNGA E NON RIESCONO AD ELABORARE UN PIANO DECENTE IN UN TEMPO ACCETTABILE (NORMALMENTE UNA MEZZ'ORA PER LE AVVENTURE DI DURATA E COMPLESSITÀ MEDIA), FORNISCI LORO ALCUNE PICCOLE DRITTE CHE LI RIMETTANO IN CARREGGIATA. RICORDATI PERÒ CHE GRAN PARTE DEL DIVERTIMENTO IN QUESTO GIOCO È L'ELABORAZIONE DI PIANI STRATEGICI COMPLESSI, QUINDI LASCIA CARTA BIANCA AGLI AGENTI DURANTE LE LORO ELUCUBRAZIONI. DATO CHE ABBIAMO APPENA PARLATO DI PIANI INTRICATI, OVVIAMENTE DA PARTE TUA NON DOVRAI ESSERE DA MENO DEI GIOCATORI. E' UN LAVORAGGIO CREARE UNA STORIA INGARBUGLIATA E COERENTE, MA PRENDITI IL TEMPO DI SCRIVERE TUTTO NEI MINIMI DETTAGLI. TORNANDO ALL'ESEMPIO PRECEDENTE, APPUNTATI NON SOLO L'ORARIO DEI CAMBI DI TURNO DELLE GUARDIE DEL MUSEO, MA ANCHE IL TEMPO CHE IMPIEGANO A FARE IL GIRO D'ISPEZIONE, IL NUMERO DI MAZZI DI CHIAVI DISPONIBILI PER APRIRE LE PORTE E CHI LI HA IN CUSTODIA, E SIMILI DETTAGLI. UNA VOLTA ENTRATO NEL TEMPO DI MISSIONE, TROVERAI UTILISSIMO QUESTO FATIGOSO LAVORO PRELIMINARE.

LA SOLUZIONE PERFETTA:

GLI AGENTI SCAMBIANO LA MEDICINA DEL GENERALE BOROGRAV CON UN TRANQUILLANTE, CHE LO FA SENTIRE MOLTO MALE E LO COSTRINGE A LETTO PER

TUTTA LA DURATA DELLA MISSIONE. QUANDO POICCARD ARRIVA NELLA TENUTA DI CAMPAGNA DEL GENERALE PER LA VENDITA DEI PROGETTI, GLI AGENTI GLI TENDONO UNA (FINTA) IMBOSCATA SENZA AVERE (VOLUTAMENTE) SUCCESSO, RENDENDOLO PARANOICO RIGUARDO ALLA PRESENZA DI AGENTI SULLE TRACCE DELL'ANTRONIN. UN AGENTE ALL'INTERNO DELLA CASA, SPAGGIANDOSI PER UN DOTTORE, VIETA A POICCARD DI VEDERE IL GENERALE A CAUSA DELLE SUE CONDIZIONI DI SALUTE, AGGIUNGENDO CHE FORSE POTRÀ INCONTRARLO TRA POCHE ORE SE SI SARÀ RIPRESO ABBASTANZA DA POTER PARLARE. MENTRE POICCARD ASPETTA ALL'INTERNO DELLA VILLA, DEGLI AGENTI SI FANNO SCORGERE "ACCIDENTALMENTE" NELLE ZONE CIRCOSTANTI LA CASA – UN UOMO CHE SI NASCONDE TRA GLI ALBERI, LA LUCE DI UNA TORCIA ELETTRICA MALDESTRAMENTE PUNTATA VERSO UNA FINESTRA DELLA VILLA ED ALTRI SIMILI STRATAGEMMI CHE CONVINCERANNO POICCARD DI ESSERE CADUTO IN UNA TRAPPOLA. IL "DOTTORE" FARÀ IN MODO DI ALIMENTARE QUESTE PAURE, DICENDO A POICCARD DI AVERE SCORTO ANCH'EGLI SEGNI DI PRESENZE ATTORNO ALLA TENUTA. LA SERA, IL "DOTTORE" INFORMA POICCARD CHE IL GENERALE STA ANCORA MALE, MA CHE DOVREBBE RIPRENDERSI PER LA MATTINA

SUCCESSIVA. POICCARD VIENE OVVIAMENTE INVITATO A RIMANERE OSPITE PER LA NOTTE. SE QUESTI TENTA DI ANDARSENE, UN "INSPIEGABILE" GUASTO ALLA MACCHINA GLIELO IMPEDISCE. IL "DOTTORE" SI OFFRE DI CHIAMARE UN MECCANICO LA MATTINA SEGUENTE. POICCARD È ANCORA TITUBANTE, PERCHÉ DICHIARA DI AVER PAURA CHE GLI POSSANO ESSERE SOTTRATTI I SUOI "PREZIOSI". IL "DOTTORE" OFFRE QUINDI ALL'UOMO L'OPPORTUNITÀ DI POTER UTILIZZARE LA CASSAFORTE DELLA CASA, OVVIAMENTE MODIFICANDO LA COMBINAZIONE COME PREFERISCE IN MODO CHE SIA POICCARD L'UNICO A CONOSCERLA. UNA TELECAMERA NASCOSTA IN UN DIPINTO NELLA STANZA DELLA CASSAFORTE PERMETTE AGLI AGENTI DI SCOPRIRE LA COMBINAZIONE INSERITA DA POICCARD. SFORTUNATAMENTE PER POICCARD, NOTTETEMPO UN AGENTE UTILIZZA LA COMBINAZIONE PER APRIRE LA CASSAFORTE E PRELEVA DALL'INTERNO LA FORMULA ED IL CAMPIONE DI ANTRONIN, SOSTITUENDOLI CON QUELLI DI UN COMUNE VIRUS INFLUENZALE POSTI DENTRO AD UN CONTENITORE IDENTICO. IL MATTINO SEGUENTE GLI EFFETTI DEL TRANQUILLANTE SVANISCONO ED IL GENERALE SI SENTE MEGLIO, TANTO DA POTER INCONTRARE POICCARD, RIMANENDO PERÒ MOLTO CONTRARIATO DA QUANTO CONSEGNATOGLI DA QUEST'ULTIMO."

ORA ESAMINA LA SOLUZIONE PUNTO PER PUNTO, INDIVIDUANDO EVENTUALI INDIZI. DECIDI QUINDI IL COSTO IN PUNTI IDEA DI OGNI SINGOLO INDIZIO. POTRESTI INFATTI DECIDERE CHE ALCUNI INDIZI IMPORTANTI ED ESTREMAMENTE TECNICI RICHIEDANO LA SPESA DI PUNTI TECNOLOGIA OLTRE A QUELLI DI PUNTI IDEA, MA NON ABUSARE TROPPO DI QUESTA OPZIONE.

INDIZI PER GLI AGENTI:

- IL GENERALE BOROGRAV DEVE PRENDERE OGNI GIORNO DEGLI ANTIDOLORIFICI PER LE SUE GIUNTURE MALANDATE (0 PUNTI IDEA).
- IL GENERALE BOROGRAV ACQUISTA LE SUE MEDICINE TUTTI I LUNEDÌ DA UN FARMACISTA LOCALE (1 PUNTO IDEA).
- IL DOTTORE DI FIDUCIA DEL GENERALE BOROGRAV È IN VAGANZA ALL'ESTERO PER LE PROSSIME DUE SETTIMANA (1 PUNTO IDEA).
- JEAN-JACQUES POICCARD È LEGGERMENTE PARANOICO (1 PUNTO IDEA).
- POICCARD NON HA ALTRI COMPRATORI PER L'ANTRONIN, OLTRE AL GENERALE BOROGRAV (1 PUNTO IDEA).
- LE STANZE DEGLI OSPITI NELLA VILLA DEL GENERALE BOROGRAV SI TROVANO TUTTE NELL'ALA OVEST DEL PIANO TERRA (0 PUNTI IDEA).

- IL GENERALE BOROGRAV HA UN DIPINTO ORIGINALE DI MONET ESPOSTO IN OGNI STANZA DELLA CASA (0 PUNTI IDEA).
- IL GENERALE HA UNA GUARDIA DEL CORPO PERSONALE COMPOSTA DA SEI FUGILIERI RURITARIANI (0 PUNTI IDEA).
- IL GENERALE HA 20 PERSONE ADDETTE ALLA SERVITÙ NELLA TENUTA (0 PUNTI IDEA).
- AL GENERALE NON PIACE RICEVERE VISITE QUANDO È AMMALATO, PERCHÈ È COSTRETTO A MOSTRARE I SUOI PUNTI DEBOLI (1 PUNTO IDEA).
- POICCARD TEME DI ESSERE UCCISO DURANTE IL VIAGGIO PER VENDERE L'ANTRONIN (1 PUNTO IDEA).
- L'ASPETTO DEL CONTENITORE DELL'ANTRONIN (0 PUNTI IDEA).

SEMPLICE, NON È VERO? QUANDO NON C'È NESSUN INDIZIO CONCRETO SU COME PROCEDERE AD UN CERTO PUNTO DELLA STORIA, TROVA UNA SOLUZIONE CONVINGENTE E VAI AVANTI.

IMPREVISTI

NIENTE VA MAI DEL TUTTO SECONDO I PIANI. NON SOLO I GIOCATORI HANNO LA TENDENZA A COMPLICARE E ROVINARE LE COSE CON AZIONI DAVVERO STUPIDE, MA TALVOLTA SI VERIFICANO CIRCOSTANZE IMPREVISTE CHE NON POSSONO ESSERE PIANIFICATE. NON DEVI ABUSARE DI QUESTA POSSIBILITÀ, MA AVVALERTENE IN CASO DI BISOGNO, BASANDOTI SUL FATTO CHE I GIOCATORI NON POSSONO PREVEDERE TUTTI GLI EVENTI POSSIBILI.

AVENDO SAPUTO CHE IL GENERALE È MALATO (INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE CIÒ SIA VERO OPPURE NO), IL CAPITANO UNDAATE, DI STANZA NELLA VICINA CASERMA, SI RECA A FARGLI VISITA. CHIEDE DI VEDERLO ED È OVVIAMENTE CURIOSO RIGUARDO ALLA PRESENZA NELLA VILLA SIA DI POICCARD CHE DEGLI AGENTI.

RITOCCHI FINALI

NON DIMENTICARE CHE I PUNTI INGANNO E TECNOLOGIA POSSONO VENIRE SPESI ANCHE DURANTE IL TEMPO DI PREPARAZIONE. CONSENTI AI GIOCATORI DI PREPARARE TRAVESTIMENTI, DOCUMENTI FALSI E STRANI CONGEGNI CHE POTRANNO ESSERGLI UTILI UNA VOLTA IN AZIONE SUL CAMPO. TUTTE QUESTE ATTIVITÀ DEVONO PERÒ ESSERE EFFETTUATE SOLO DOPO AVER COMPLETATO LA PROGETTAZIONE DEL PIANO OPERATIVO.

QUESTA MISSIONE NON RICHIEDE PARTICOLARE EQUIPAGGIAMENTO TECNOLOGICO O CAMUFFAMENTI. LA SOLE COSE CHE I GIOCATORI POTREBBERO VOLERE SONO DEI TRAVESTIMENTI DA SOLDATI PARAMILITARI DA IMPIEGARE NEL CORSO DELLA FINTA IMBOSCATÀ, UNA FALSA IDENTITÀ PER IL "DOTTORE", UNA COPIA DEL DIPINTO DI MONET IN CUI PIAZZARE LA TELECAMERA ED UN CONTENITORE IDENTICO A QUELLO RUBATO CONTENENTE L'ANTRONIN.



STATISTICHE DEI PNG
NON RESTA INFINE CHE
AGGIUNGERE I DETTAGLI
DI GIOCO AI TUOI PNG.

**JEAN-JACQUES
POICCARD**, TRAFFICANTE
INTERNAZIONALE DI ARMI.
AGI 2, FOR 2, PER 3,
INT 4, CAR 4.
ABILITÀ: CONDIZIONARE
4, ETICHETTA 3, PISTOLE
2, POLITICA 2, SCIENZA:
CHIMICA 2, SINCERITÀ 3.

GENERALE BOROGRAV,
MILITARE DI CARRIERA.
AGI 1, FOR 2, PER 2,
INT 3, CAR 4.
ABILITÀ: COMBATTERE 2,
CONDIZIONARE 4,
ETICHETTA 2, GUIDARE
1, PISTOLE 4,
SOPRAVVIVENZA 3.

CAPITANO UNDAATE,
UFFICIALE LEALE ALLA
CAUSA.
AGI 3, FOR 3, PER 2,
INT 3, CAR 3.
ABILITÀ: ACCORTEZZA 2,
COMBATTERE 3,
CONDIZIONARE 2,
ETICHETTA 3, GUIDARE
2, PISTOLE 3,
SOPRAVVIVENZA 3.

FUCILIERI RURITARIANI,
MILITARI REGOLARI.
AGI 3, FOR 3, PER 3,
INT 2, CAR 2.
ABILITÀ: ACCORTEZZA 1,
COMBATTERE 2, GUIDARE
2, PISTOLE 3,
SOPRAVVIVENZA 2.

QUESTO È TUTTO PER LA
FASE PREPARATORIA.
ORA È IL MOMENTO DI
PASSARE ALL'AZIONE.

9.4 Il Tempo di Missione

SIAMO GIUNTI AL
MOMENTO IN CUI IL PIANO
VIENE MESSO IN PRATICA.
GLI UNICI CONSIGLI CHE
POSSONO SERVIRE SONO
QUELLI DI TENERE
SEMPRE TRACCIA DEL
PASSARE DEL TEMPO (SIA
REALE CHE DI GIOCO) E
DI ESSERE AL CORRENTE
DOVE SI TROVANO GLI
AGENTI ED I PNG, E CHE
COSA STANNO FACENDO.

LA VILLA:

I FUCILIERI PATTUGLIANO
LA VILLA COMPIENDO UN
GIRO DI ISPEZIONE FISSO
SU OGNI PIANO DELLA
COSTRUZIONE,
PASSANDO PER OGNI
STANZA NEL CORSO
DELLA RONDA (IL CUI
PERCORSO PRECISO È
LASCIATO AL GM). IL
GIRO COMPLETO DI UN
PIANO RICHIEDE
ESATTAMENTE 15 MINUTI.
LE GUARDIE VENGONO
CAMBIATE OGNI ORA E CI
SONO SEMPRE DUE
FUCILIERI DI GUARDIA A
QUALSIASI ORA DEL
GIORNO E DELLA NOTTE.
DURANTE IL GIORNO
INOLTRE UN ALTRO
SOLDATO È DI GUARDIA
AL CANCELLO
PRINCIPALE. LA VILLA È
CIRCONDATA DA COLLINE
COPERTE DA BOSCHI DI
CONIFERE E DECIDUE.
TUTTI I PNG RURITARIANI
PARLANO IL RUSSO.



SEZIONE 10: APPENDICI

QUESTA SEZIONE CONTIENE REGOLE ADDIZIONALI NON PRESENTI NEL MANUALE ORIGINALE, REALIZZATE DAL **CHIMERA E HOBBY GROUP** PER COMPLETARE E DETTAGLIARE ANCORA DI PIÙ LE OPZIONI A DISPOSIZIONE DI GM E GIOCATORI.

QUANTO DI SEGUITO RIPORTATO È IL FRUTTO ANCHE DEI SUGGERIMENTI DELL'AUTORE ORIGINALE ED È IN TUTTO E PER TUTTO IN LINEA CON LO SPIRITO DEL GIOCO ORIGINALE.

LA PRIMA PARTE DELLE APPENDICI INCLUDE DELLE REGOLE AGGIUNTIVE CHE MEGLIO CHIARIFICANO ALCUNE MECCANICHE DI GIOCO ED ANCHE UN ELENCO DI ARMI DA FUOCO DISPONIBILI CHE AUMENTA LA SCELTA NEL CORSO DELLE MISSIONI, PERMETTENDO AL GM DI CARATTERIZZARE AL MEGLIO I PROPRI PNG.

SEGUE LA SCHEDA DELL'AGENTE, PER LA REGISTRAZIONE DELLE CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI APPPOSITAMENTE REALIZZATA PER **MISSIONI IMPOSSIBILI** DAL NOSTRO STAFF. VENGONO INOLTRE PRESENTATE ANCHE CINQUE SCHEDE PRECOMPILATE RELATIVE AI MODELLI DI PERSONAGGIO PRESENTATI NELLA SEZIONE 7, CHE POSSONO ESSERE UTILIZZATE PER INIZIARE SUBITO A GIOCARE.

10.1 Raffica di colpi

ALCUNE ARMI DA FUOCO, PRECISAMENTE QUELLE CHE POSSONO SPARARE IN MODALITÀ "AUTOMATICA" O "SELETTIVA", POSSONO UTILIZZARE LE REGOLE PER LA RAFFICA DI COLPI. CON QUESTA REGOLA È MOLTO PIÙ FACILE COLPIRE UN AVVERSARIO, VISTO CHE GLI VENGONO SPARATI CONTRO PIÙ COLPI INVECE DI UNO SOLO.

QUANDO VIENE SPARATA UNA RAFFICA, IL VD DELL'ATTACCO AUMENTA DI 2 PUNTI PER LE ARMI CON MODALITÀ DI FUOCO "SELETTIVA" E DI 4 PUNTI PER LE ARMI CON MODALITÀ DI FUOCO "AUTOMATICA".

LA RAFFICA PUÒ ESSERE DIRETTA CONTRO DIVERSI BERSAGLI, FINO AD UN MASSIMO DI QUATTRO DIFFERENTI, MA PER OGNI BERSAGLIO OLTRE IL PRIMO, LA DIFFICOLTÀ BASE PER COLPIRE AUMENTA DI UN PUNTO. QUESTO MODIFICATORE È PROGRESSIVO. AD ESEMPIO, UNA RAFFICA SPARATA DA UNA MITRAGLIATRICE (VD BASE 6) A DISTANZA LUNGA (DIFFICOLTÀ BASE 2) DIRETTA CONTRO QUATTRO BERSAGLI SI RISOLVE COME SEGUE:

BERSAGLIO	DIFF.	MOD. ¹	VD	MOD. ²
#1	2	(2*+0)	10	(6**+4)
#2	3	(2*+1)	10	(6**+4)
#3	4	(2*+2)	10	(6**+4)
#4	5	(2*+3)	10	(6**+4)

*: DIFFICOLTÀ BASE
**: VD BASE

1: MODIFICATORE ALLA DIFF.
2: MODIFICATORE AL VD

LA RAFFICA IMPLICA CHE VENGANO SPARATI CINQUE COLPI CONTRO OGNI BERSAGLIO, CHE VENGONO CONSIDERATI COME UN SINGOLO ATTACCO (IL MODIFICATORE AL VD RIFLETTE QUESTO FATTORE). UN TIRATORE NON PUÒ DIRIGERE PIÙ DI UNA RAFFICA CONTRO LO STESSO BERSAGLIO NEL CORSO DELLA STESSA AZIONE.

10.2 Frequenza di tiro

A SECONDA DEL MECCANISMO DI SPARO, UN'ARMA PUÒ SPARARE AL MASSIMO UN CERTO NUMERO DI COLPI PER OGNI AZIONE DELL'AGENTE. E' POSSIBILE SPARARE ANCHE UN NUMERO MINORE DI COLPI, A DISCREZIONE DEL PERSONAGGIO. IL LIMITE MASSIMO DI COLPI È INDICATO DI SEGUITO:

- **AUT:** SOLO RAFFICA
- **LEV:** 1 COLPO
- **POM:** 1 COLPO
- **REV:** 2 COLPI
- **SAM:** 2 COLPI
- **SEL:** L'ARMA HA UN SELETTORE E AD OGNI TURNO PUÒ SPARARE IN MODALITÀ AUTOMATICA O SEMI AUTOMATICA
- **SIN:** 1 COLPO

10.3 Ricaricare le armi

PER RICARICARE UN'ARMA, OCCORRONO UN CERTO NUMERO DI AZIONI A SECONDA DEL TIPO DI CARICAMENTO, COME INDICATO DI SEGUITO:

- **(C):** 1 AZIONE
- **(N):** 3 AZIONI
- **(R):** 2 AZIONI
- **(S):** 1 AZIONE
- **(T):** 1 AZIONE

10.4 Granate ed esplosivi

TALVOLTA PUÒ CAPITARE CHE, NEL CORSO DELLE LORO MISSIONI, GLI AGENTI SI TROVINO A DOVER FARE USO OD A DOVER SUBIRE I DEVASTANTI EFFETTI DI GRANATE ED ESPLOSIONI. POTENZIALMENTE, QUESTE ARMI SONO IN GRADO DI ELIMINARE CHIUNQUE SI TROVI NEL LORO RAGGIO DI AZIONE. PER TALE RAGIONE, SI È ELABORATO UN SEMPLICE SISTEMA DI APPLICAZIONE DEI DANNI CHE TENGA CONTO SIA DELLA POTENZA DELL'ESPLOSIONE CHE DELLA SUA AREA DI EFFETTO.

10.4.1 GRANATE

PER LANCIARE UNA GRANATA, OCCORRE UTILIZZARE L'ABILITÀ PISTOLE.

LA DIFFICOLTÀ BASE DOVUTA ALLA DISTANZA VIENE DETERMINATA STIMANDO LA LUNGHEZZA DEL TIRO IN BASE ALLA LONTANANZA TRA TIRATORE E BERSAGLIO.

A DISTANZA RAVVICINATA, LA DIFFICOLTÀ BASE È 0. A DISTANZA CORTA È 1. A DISTANZA LUNGA LA DIFFICOLTÀ È 2. A DISTANZA MASSIMA LA DIFFICOLTÀ È 4.

FIN QUI, NON CI SONO DIFFERENZE SOSTANZIALI RISPETTO A QUANTO VISTO PER LE ARMI DA FUOCO. L'UNICA DIFFERENZA È IL MODO DI DETERMINARE LA GITTATA DI UNA GRANATA, CHE SI BASA SULLA FOR DELL'AGENTE CHE LA LANCIA. SI CONSIDERA DISTANZA RAVVICINATA QUELLA ENTRO UN NUMERO DI METRI PARI AL DOPPIO

DELLA FOR DELL'AGENTE. SI CONSIDERA DISTANZA CORTA FINO AL TRIPLO DELLA FOR DELL'AGENTE IN METRI. SI CONSIDERA DISTANZA LUNGA FINO AL QUADRUPLO DELLA FOR DELL'AGENTE IN METRI. SI CONSIDERA DISTANZA MASSIMA FINO AL QUINTUPLO DELLA FOR DELL'AGENTE IN METRI. IL VALORE DI DANNEGGIAMENTO DI UNA GRANATA VARIA IN BASE ALLA DISTANZA DEL BERSAGLIO DAL PUNTO DELL'ESPLOSIONE, COME INDICATO DI SEGUITO:

DISTANZA	VD
0 - 1,5 M	12
1,5 - 3 M	9
3 - 6 M	6
6 - 10 M	3

10.4.2 Esplosivi

GLI ESPLOSIVI VANNO INNESCATI ED UTILIZZATI ESCLUSIVAMENTE ATTRAVERSO L'USO DELL'OMONIMA ABILITÀ. OVVIAMENTE IL LORO POTERE DISTRUTTIVO VARIA GRANDEMENTE IN BASE AL TIPO ED ALLA QUANTITÀ UTILIZZATA, ED È PERCIÒ IMPOSSIBILE FORNIRE DELLE REGOLE GENERALI, CHE SONO LASCIATE ALL'ASSOLUTA DISCREZIONE DEL GM.

CATALOGO DELLE ARMI DA FUOCO

NOME	TIPO	MECC.	GITTATA	MUNIZIONI	LUNGH. CM	PESO KG	NAZIONE	ANNO
MADSON M50	FAS	AUT	100 M	32 (c)	79,4	3,150	DANIMARCA	1950
PPS-43	FAS	AUT	200 M	35 (c)	82,0	3,360	URSS	1943
AMD-65	FAS	SEL	300 M	30 (c)	85,1	3,270	UNGHERIA	1964
AMERICAN 180 M-2	FAS	SEL	150 M	177 (R)	90,0	2,608	AUSTRIA	1972
BERETTA M93R	FAS	SEL	100 M	20 (c)	60,8	1,430	ITALIA	1980
CAR 15 XM177E2	FAS	SEL	200 M	40 (c)	78,7	2,780	STATI UNITI	1968
F1A1	FAS	SEL	200 M	32 (c)	71,4	3,270	AUSTRALIA	1960
HECKLER & KOCK MP5SD3	FAS	SEL	135 M	30 (c)	78,0	2,000	GERMANIA	1975
HM-3	FAS	SEL	200 M	32 (c)	63,5	2,980	MESSICO	1973
INGRAM M11	FAS	SEL	100 M	32 (c)	46,0	1,590	STATI UNITI	1971
K-50	FAS	SEL	200 M	35 (c)	75,6	3,400	VIETNAM	1960
MP5A2	FAS	SEL	250 M	30 (c)	68,0	2,440	GERMANIA	1965
MPI-69	FAS	SEL	200 M	32 (c)	63,3	2,950	AUSTRIA	1969
PM-63	FAS	SEL	200 M	40 (c)	58,3	1,550	POLONIA	1963
PM-9	FAS	SEL	100 M	32 (c)	63,9	2,538	FRANCIA	1954
REXIM F.V. Mk4	FAS	SEL	200 M	32 (c)	87,0	3,790	SVIZZERA	1953
SMITH & WESSON M76	FAS	SEL	200 M	36 (c)	77,5	3,280	STATI UNITI	1968
STEN Mk II	FAS	SEL	200 M	32 (c)	76,2	2,800	GRAN BRETAGNA	1941
STERLING L34A1	FAS	SEL	150 M	34 (c)	85,7	3,500	GRAN BRETAGNA	1964
THOMPSON M1	FAS	SEL	200 M	30 (c)	81,0	4,800	STATI UNITI	1940
UZI	FAS	SEL	150 M	32 (c)	60,0	2,650	ISRAELE	1982
VZ 61 SKORPION	FAS	SEL	50 M	20 (c)	51,0	1,290	CECOSLOVACCHIA	1961
BROWNING RIOT GUN	FPO	AUT	90 M	5 (c)	101,6	3,700	BELGIO	1970
ITHACA A-B MODEL B	FPO	POM	20 M	2 (s)	47,2	2,220	STATI UNITI	1925
MOSSBERG M500 ATP85	FPO	POM	90 M	8 (c)	99,7	3,200	STATI UNITI	1974
REMINGTON 870P	FPO	POM	90 M	8 (c)	102,0	3,400	STATI UNITI	1972
SAVAGE 311-R GUARD	FPO	POM	90 M	2 (s)	90,8	3,200	STATI UNITI	1925
WINCHESTER RIOT GUN	FPO	POM	90 M	5 (c)	99,1	3,266	STATI UNITI	1898
10 GAUGE SAWED-OFF	FPO	SIN	20 M	2 (s)	45,7	3,200	STATI UNITI	1880
ENFIELD NO. 4 Mk I	FUC	LEV	500 M	10 (c)	112,7	4,100	GRAN BRETAGNA	1941
L42A1 ENFORCER	FUC	LEV	800 M	10 (c)	107,1	4,420	GRAN BRETAGNA	1966
REMINGTON M700	FUC	LEV	1000M	5 (c)	105,5	3,060	STATI UNITI	1960
STYER SSG-69	FUC	LEV	1000M	10 (c)	113,0	4,370	AUSTRIA	1969
WINCHESTER M70 AFRICAN	FUC	LEV	600 M	3 (c)	107,9	3,856	STATI UNITI	1956
M1 GARAND	FUC	SAM	600 M	8 (c)	110,6	4,300	STATI UNITI	1932
SVD	FUC	SAM	1300M	10 (c)	122,5	4,300	URSS	1963
VALMET M82	FUC	SAM	300 M	30 (c)	71,0	3,300	FINLANDIA	1982
64 SHIKI JIDOUJU	FUC	SEL	400 M	20 (c)	99,0	4,400	GIAPPONE	1964
AK-47	FUC	SEL	300 M	30 (c)	107,0	4,300	URSS	1951
AR-70	FUC	SEL	400 M	30 (c)	94,0	3,410	ITALIA	1970
FA-MAS 5.56	FUC	SEL	300 M	25 (c)	75,7	3,550	FRANCIA	1974
FN-FAL	FUC	SEL	650 M	20 (c)	109,0	4,250	BELGIO	1950
HECKLER & KOCK 33A2	FUC	SEL	500 M	40 (c)	92,0	3,650	GERMANIA	1968
HECKLER & KOCK G-11	FUC	SEL	300 M	100 (c)	75,0	3,600	GERMANIA	1980
MKS	FUC	SEL	400 M	30 (c)	86,8	2,750	SVEZIA	1976
SAMOPAL Vz-58V	FUC	SEL	400 M	30 (c)	82,0	3,140	CECOSLOVACCHIA	1958
SIG 510-4	FUC	SEL	600 M	20 (c)	101,6	4,364	SVIZZERA	1957
STONER M22	FUC	SEL	400 M	30 (c)	102,2	3,700	STATI UNITI	1965
STYER AUG	FUC	SEL	400 M	30 (c)	79,0	2,810	AUSTRIA	1972
AAT-52	MIT	AUT	800 M	50 (N)	114,5	10,700	FRANCIA	1952
BREN Mk II	MIT	AUT	600 M	100 (R)	115,6	10,520	GRAN BRETAGNA	1938
BROWNING BAR M1918A2	MIT	AUT	800 M	20 (c)	121,5	8,820	STATI UNITI	1940
HECKLER & KOCK HK-21	MIT	AUT	1200M	870 (R)	102,1	7,920	GERMANIA	1972
KULOMET Vz-59	MIT	AUT	1000M	50 (N)	111,6	8,670	CECOSLOVACCHIA	1959
M134 MINIGUN	MIT	AUT	800 M	1500 (N)	80,0	15,900	STATI UNITI	1967
MINIMI M249 S.A.W.	MIT	AUT	500 M	200 (N)	105,2	7,031	BELGIO	1974
PKM	MIT	AUT	1000M	50 (N)	116,0	8,400	URSS	1964
STONER Mk 23 COMMANDO	MIT	AUT	700 M	150 (N)	90,3	4,500	STATI UNITI	1965
TYPE 62 SHIKI KIKANJU	MIT	AUT	800 M	100 (N)	120,5	10,680	GIAPPONE	1962
.455 WEBLEY MARK 6	PIS	REV	50 M	6 (T)	28,6	1,070	GRAN BRETAGNA	1915
COLT POLICE POSITIVE	PIS	REV	20 M	6 (T)	16,8	0,624	STATI UNITI	1926
COLT PYTHON	PIS	REV	75 M	6 (T)	19,9	0,955	STATI UNITI	1955
SMITH & WESSON CHIEFS	PIS	REV	10 M	5 (T)	16,5	0,539	STATI UNITI	1950
SMITH & WESSON MAGNUM	PIS	REV	75 M	6 (T)	19,0	0,879	STATI UNITI	1955
SMITH & WESSON MOD27	PIS	REV	75 M	6 (T)	23,8	1,162	STATI UNITI	1935
BERETTA M1951	PIS	SAM	50 M	8 (c)	20,3	0,870	ITALIA	1951
BERETTA MODEL 84	PIS	SAM	40 M	13 (c)	17,1	0,620	ITALIA	1976
BROWNING HP 35	PIS	SAM	45 M	13 (c)	19,6	0,880	BELGIO	1935
HECKLER & KOCK P95	PIS	SAM	50 M	9 (c)	13,7	0,880	GERMANIA	1966
HIGH STANDARD .22	PIS	SAM	40 M	10 (c)	22,8	1,105	STATI UNITI	1964
M14 NAMBU	PIS	SAM	15 M	8 (c)	22,8	0,907	GIAPPONE	1925
MAB-P15	PIS	SAM	50 M	15 (c)	20,3	1,090	FRANCIA	1970
MAKAROV PM	PIS	SAM	40 M	8 (c)	16,0	0,680	URSS	1952
MAMBA	PIS	SAM	50 M	15 (c)	21,8	1,050	SUDAFRICA	1979
MAUSER M1896	PIS	SAM	50 M	10 (c)	28,8	1,130	GERMANIA	1896
P-08 LUGER	PIS	SAM	50 M	16 (c)	22,3	0,870	GERMANIA	1908
P-64	PIS	SAM	50 M	6 (c)	15,5	0,636	POLONIA	1964
SIG P-210-2	PIS	SAM	50 M	8 (c)	21,6	0,909	SVIZZERA	1949
SMITH & WESSON MOD59	PIS	SAM	50 M	14 (c)	18,9	0,780	STATI UNITI	1971
STYER GB80	PIS	SAM	50 M	18 (c)	21,4	0,880	AUSTRIA	1981

NOME	TIPO	MECC.	GITTATA	MUNIZIONI	LUNGH. CM	PESO KG	NAZIONE	ANNO
TOKAREV M1933	Pis	SAM	50 M	8 (c)	19,5	0,769	URSS	1933
VZ-52	Pis	SAM	50 M	8 (c)	21,0	0,887	CECOSLOVACCHIA	1952
WALTHER PPK	Pis	SAM	40 M	7 (c)	17,3	0,682	GERMANIA	1930
H.S. DERRINGER	Pis	SIN	15 M	2 (s)	12,5	0,310	STATI UNITI	1963
REMINGTON XP-100	Pis	SIN	300 M	1 (s)	42,5	1,710	STATI UNITI	1963

LEGENDA:

NOME: IL NOME UFFICIALE DELL'ARMA.

TIPO: INDICA LA TIPOLOGIA DELL'ARMA.
 VENGONO UTILIZZATE LE SEGUENTI ABBREVIAZIONI:
FAS: FUCILE D'ASSALTO
FPO: FUCILE A POMPA
FUC: FUCILE (INCLUSI I FUCILI DI PRECISIONE)
MIT: MITRAGLIATRICE
Pis: PISTOLA

MECC.: INDICA IL MECCANISMO DI FUOCO DELL'ARMA. QUESTO PARAMETRO INFLUENZA IL NUMERO DI COLPI CHE POSSONO VENIRE SPARATI UN'AZIONE.
 VENGONO UTILIZZATE LE SEGUENTI ABBREVIAZIONI:
AUT: AUTOMATICA
LEV: A LEVA
POM: A POMPA
REV: REVOLVER A TAMBURIO
SAM: SEMI AUTOMATICA
SEL: SELETTIVO (AUTOMATICA O SEMI AUTOMATICA)
SIN: COLPO SINGOLO

GITTATA: INDICA LA GITTATA MASSIMA (IN METRI) FINO A CUI L'ARMA PUÒ SPARARE CON EFFICACIA.

MUNIZIONI: IL NUMERO DI PROIETTILI CHE POSSONO ESSERE SPARATI PRIMA DI DOVER RICARICARE. TRA PARENTESI È RIPORTATO IL TIPO DI CARICAMENTO. QUESTO PARAMETRO INFLUENZA IL TEMPO NECESSARIO PER RICARICARE L'ARMA.
 VENGONO UTILIZZATE LE SEGUENTI ABBREVIAZIONI:
(C): CARICATORE
(N): A NASTRO
(R): CARICATORE A ROTELLA
(S): COLPO SINGOLO DA INSERIRE NELLA CANNA
(T): A TAMBURIO

LUNGH.: LA LUNGHEZZA DELL'ARMA IN CM.

PESO: IL PESO DELL'ARMA IN KG.

NAZIONE: LA NAZIONE IN CUI L'ARMA VIENE PRODOTTA.

ANNO: L'ANNO DI INIZIO FABBRICAZIONE DELL'ARMA.



SCHEDA DELL'AGENTE

GIOCATORE

GAME MASTER

NOME DELL'AGENTE

CONGETTO

ATTRIBUTI	
AGI	<input type="text"/>
FOR	<input type="text"/>
PER	<input type="text"/>
INT	<input type="text"/>
CAR	<input type="text"/>

PUNTI MISSIONE	
IDEA	
INGANNO	
TECNOLOGIA	
PUNTI ESPERIENZA	
<input type="text"/>	

DATI PERSONALI	
SESSO	ETA'
LUOGO DI NASCITA	RESIDENZA
ALTEZZA	PESO
OCCHI	CAPELLI
COPERTURA	NAZIONALITA'

ABILITA'			
ACCORTEZZA (PER)	IMITARE (PER)	#2	
CAMUFFARE (PER)	INTRATTENERE (PER/CAR)		PISTOLE (AGI)
COMBATTERE (FOR/AGI)	INTRUSIONE (AGI/PER)		POLITICA (INT)
COMPUTER (INT)	LINGUA STRANIERA (INT)		PSICOLOGIA (PER/INT)
CONDIZIONARE (CAR)	#1		SCIENZA (INT)
CUCINARE (PER)	#2	#1	
ELETTRONICA (INT)	#3	#2	
ESPLOSIVI (AGI/INT)	MATEMATICA (INT)	#3	
ETICHETTA (PER/CAR)	MECCANICA (INT)		SINCERITA' (CAR)
FALSIFICARE (PER/INT)	MEDICINA (INT)		SOPRAVVIVENZA (FOR/INT)
FOTOGRAFIA (PER)	PILOTARE (AGI/PER)		SOTTERFUGIO (AGI/PER)
GUIDARE (AGI)	#1		STORIA (INT)

ARMI DA FUOCO				
TIPO	VD	MECC	GITT	MUN
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				

FERITE			
LIV	<input checked="" type="checkbox"/>	EFFETTO	PEN
1	<input type="checkbox"/>	FERITA SUPERFICIALE	+0
2	<input type="checkbox"/>	FERITA LEGGERA	+1
3	<input type="checkbox"/>	FERITA GRAVE	+2
4	<input type="checkbox"/>	FERITA PROFONDA	SPEC
5	<input type="checkbox"/>	MORTE	RIP

EQUIPAGGIAMENTO	
<input type="text"/>	<input type="text"/>



PAT JENNINGS

NOME DELL'AGENTE

SCHEDA DELL'AGENTE

GIOCATORE

GAME MASTER

CAPO UNITÀ

CONGETTO

ATTRIBUTI	
AGI	2
FOR	3
PER	4
INT	4
CAR	4

PUNTI MISSIONE	
IDEA	6
INGANNO	3
TECNOLOGIA	1
PUNTI ESPERIENZA	

DATI PERSONALI	
M	42
SESSO	ETA'
NEW YORK	WASHINGTON
LUOGO DI NASCITA	RESIDENZA
1,73 M	72 KG
ALTEZZA	PESO
AZZURRI	NERI
OCCHI	CAPELLI
ASSICURATORE	AMERICANA
COPERTURA	NAZIONALITA'

ABILITA'			
ACCORTEZZA (PER)	3	IMITARE (PER)	#2
CAMUFFARE (PER)		INTRATTENERE (PER/CAR)	PISTOLE (AGI)
COMBATTERE (FOR/AGI)		INTRUSIONE (AGI/PER)	1
COMPUTER (INT)		LINGUA STRANIERA (INT)	
CONDIZIONARE (CAR)	2	#1 RUSSO	3
CUCINARE (PER)		#2 TEDESCO	1
ELETRONICA (INT)		#3	#2
ESPLOSIVI (AGI/INT)		MATEMATICA (INT)	#3
ETICHETTA (PER/CAR)	2	MECCANICA (INT)	SINCERITA' (CAR)
FALSIFICARE (PER/INT)	2	MEDICINA (INT)	SOPRAVVIVENZA (FOR/INT)
FOTOGRAFIA (PER)		PILOTARE (AGI/PER)	SOTTERFUGIO (AGI/PER)
GUIDARE (AGI)		#1	STORIA (INT)

ARMI DA FUOCO				
TIPO	VD	MECC	GITT	MUN
HIGH STANDARD .22	5	SAM	40 M	10 G

FERITE			
LIV	<input checked="" type="checkbox"/>	EFFETTO	PEN
1		FERITA SUPERFICIALE	+0
2		FERITA LEGGERA	+1
3		FERITA GRAVE	+2
4		FERITA PROFONDA	SPEC
5		MORTE	RIP

EQUIPAGGIAMENTO	

MISSIONI IMPOSSIBILI

WALTER "WALLY" FRETZLANG
NOME DELL'AGENTE

SCHEDA DELL'AGENTE

GIOCATORE

GAME MASTER

INFILTRATO

CONGETTO

ATTRIBUTI	
AGI	2
FOR	2
PER	4
INT	3
CAR	6

PUNTI MISSIONE	
IDEA	3
INGANNO	5
TECNOLOGIA	2
PUNTI ESPERIENZA	

DATI PERSONALI	
M	36
SESSO	ETA'
DUSSELDORF	WASHINGTON
LUOGO DI NASCITA	RESIDENZA
1,82 M	78 KG
ALTEZZA	PESO
NERI	CASTANI
OCCHI	CAPELLI
GIOCATORE D'AZZARDO	AMERICANA
COPERTURA	NAZIONALITA'

ABILITA'			
ACCORTEZZA (PER)	1	IMITARE (PER)	#2
CAMUFFARE (PER)		INTRATTENERE (PER/CAR)	2
COMBATTERE (FOR/AGI)		INTRUSIONE (AGI/PER)	2
COMPUTER (INT)		LINGUA STRANIERA (INT)	
CONDIZIONARE (CAR)	3	#1 TEDESCO	2
CUCINARE (PER)		#2 FRANCESE	2
ELETTRONICA (INT)		#3	#2
ESPLOSIVI (AGI/INT)		MATEMATICA (INT)	#3
ETICHETTA (PER/CAR)	2	MECCANICA (INT)	
FALSIFICARE (PER/INT)		MEDICINA (INT)	
FOTOGRAFIA (PER)	2	PILOTARE (AGI/PER)	
GUIDARE (AGI)		#1	
			SINCERITA' (CAR) 4
			SOPRAVVIVENZA (FOR/INT)
			SOTTERFUGIO (AGI/PER)
			STORIA (INT)

ARMI DA FUOCO				
TIPO	VD	MECC	GITT	MUN
SMITH & WESSON MOD59	5	SAM	50 M	14 C
H.S. DERRINGER	5	SIN	15 M	2 S

FERITE			
LIV	<input checked="" type="checkbox"/>	EFFETTO	PEN
1		FERITA SUPERFICIALE	+0
2		FERITA LEGGERA	+1
3		FERITA GRAVE	+2
4		FERITA PROFONDA	SPEC
5		MORTE	RIP

EQUIPAGGIAMENTO	

MISSIONI IMPOSSIBILI

DIANA LANG

NOME DELL'AGENTE

SCHEDA DELL'AGENTE

GIOCATORE

GAME MASTER

IMPOSTORE

CONGETTO

ATTRIBUTI	
AGI	3
FOR	2
PER	5
INT	4
CAR	3

PUNTI MISSIONE	
IDEA	2
INGANNO	7
TECNOLOGIA	1
PUNTI ESPERIENZA	

DATI PERSONALI	
F	33
SESSO	ETA'
KANSAS CITY	WASHINGTON
LUOGO DI NASCITA	RESIDENZA
1,69 M	57 KG
ALTEZZA	PESO
ROSSI	NERI
OCCHI	CAPELLI
ATTRICE DI TEATRO	AMERICANA
COPERTURA	NAZIONALITA'

ABILITA'			
ACCORTEZZA (PER)		IMITARE (PER)	4 #2
CAMUFFARE (PER)	5	INTRATTENERE (PER/CAR)	
COMBATTERE (FOR/AGI)		INTRUSIONE (AGI/PER)	3
COMPUTER (INT)		LINGUA STRANIERA (INT)	
CONDIZIONARE (CAR)	2	#1 ITALIANO	3
CUCINARE (PER)		#2	#1
ELETTRONICA (INT)		#3	#2
ESPLOSIVI (AGI/INT)		MATEMATICA (INT)	#3
ETICHETTA (PER/CAR)		MECCANICA (INT)	
FALSIFICARE (PER/INT)		MEDICINA (INT)	
FOTOGRAFIA (PER)		PILOTARE (AGI/PER)	
GUIDARE (AGI)		#1	
			SINCERITA' (CAR) 3
			SOPRAVVIVENZA (FOR/INT)
			SOTTERFUGIO (AGI/PER)
			STORIA (INT)

ARMI DA FUOCO				
TIPO	VD	MECC	GITT	MUN
WALTHER PPK	5	SAM	40 M	7 C

FERITE		
LIV	EFFETTO	PEN
1	FERITA SUPERFICIALE	+0
2	FERITA LEGGERA	+1
3	FERITA GRAVE	+2
4	FERITA PROFONDA	SPEC
5	MORTE	RIP

EQUIPAGGIAMENTO	

MISSIONI IMPOSSIBILI

BUTCH "ZIP" ROBINSON
NOME DELL'AGENTE

SCHEDA DELL'AGENTE

GIOCATORE

GAME MASTER

TECNICO

CONGETTO

ATTRIBUTI	
AGI	3
FOR	3
PER	3
INT	5
CAR	3

PUNTI MISSIONE	
IDEA	2
INGANNO	1
TECNOLOGIA	7
PUNTI ESPERIENZA	

DATI PERSONALI	
M	26
SESSO	ETA'
HOUSTON	WASHINGTON
LUOGO DI NASCITA	RESIDENZA
1,58 M	74 KG
ALTEZZA	PESO
NERI	NERI
OCCHI	CAPELLI
INFORMATICO	AMERICANA
COPERTURA	NAZIONALITA'

ABILITA'			
ACCORTEZZA (PER)		IMITARE (PER)	#2
CAMUFFARE (PER)		INTRATTENERE (PER/CAR)	PISTOLE (AGI)
COMBATTERE (FOR/AGI)		INTRUSIONE (AGI/PER)	POLITICA (INT)
COMPUTER (INT)	4	LINGUA STRANIERA (INT)	PSICOLOGIA (PER/INT)
CONDIZIONARE (CAR)		#1	SCIENZA (INT)
CUCINARE (PER)		#2	#1 CHIMICA
ELETTRONICA (INT)	5	#3	#2
ESPLOSIVI (AGI/INT)	4	MATEMATICA (INT)	#3
ETICHETTA (PER/CAR)		MECCANICA (INT)	3
FALSIFICARE (PER/INT)		MEDICINA (INT)	SINCERITA' (CAR)
FOTOGRAFIA (PER)	2	PILOTARE (AGI/PER)	SOPRAVVIVENZA (FOR/INT)
GUIDARE (AGI)		#1	SOTTERFUGIO (AGI/PER)
			STORIA (INT)

ARMI DA FUOCO				
TIPO	VD	MECC	GITT	MUN
STYER 6880	5	SAM	50 M	18 C

FERITE			
LIV	<input checked="" type="checkbox"/>	EFFETTO	PEN
1		FERITA SUPERFICIALE	+0
2		FERITA LEGGERA	+1
3		FERITA GRAVE	+2
4		FERITA PROFONDA	SPEC
5		MORTE	RIP

EQUIPAGGIAMENTO	



GLENN ERNST MADSON
NOME DELL'AGENTE

SCHEDA DELL'AGENTE

GIOCATORE

GAME MASTER

ADDETTO AL RECUPERO

CONGETTO

ATTRIBUTI	
AGI	4
FOR	5
PER	3
INT	3
CAR	2

PUNTI MISSIONE	
IDEA	3
INGANNO	2
TECNOLOGIA	5
PUNTI ESPERIENZA	

DATI PERSONALI	
M	38
SESSO	ETA'
STOCCOLMA	WASHINGTON
LUOGO DI NASCITA	RESIDENZA
1,94 M	102 KG
ALTEZZA	PESO
AZZURRI	GRIGI
OCCHI	CAPELLI
GUARDIA DEL CORPO	AMERICANA
COPERTURA	NAZIONALITA'

ABILITA'			
ACCORTEZZA (PER)	IMITARE (PER)	#2	
CAMUFFARE (PER)	INTRATTENERE (PER/CAR)		PISTOLE (AGI) 2
COMBATTERE (FOR/AGI) 3	INTRUSIONE (AGI/PER)		POLITICA (INT)
COMPUTER (INT)	LINGUA STRANIERA (INT)		PSICOLOGIA (PER/INT)
CONDIZIONARE (CAR)	#1 SVEDESE	3	SCIENZA (INT)
CUCINARE (PER)	#2		#1
ELETTRONICA (INT) 3	#3		#2
ESPLOSIVI (AGI/INT) 3	MATEMATICA (INT)		#3
ETICHETTA (PER/CAR)	MECCANICA (INT)		SINCERITA' (CAR)
FALSIFICARE (PER/INT)	MEDICINA (INT)		SOPRAVVIVENZA (FOR/INT) 1
FOTOGRAFIA (PER)	PILOTARE (AGI/PER)		SOTTERFUGIO (AGI/PER)
GUIDARE (AGI) 2	#1 AEREI	1	STORIA (INT)

ARMI DA FUOCO				
TIPO	VD	MECC	GITT	MUN
COLT PYTHON	5	REV	75 M	6 T
CAR 15 XM177E2	8	SEL	200 M	40 C

FERITE			
LIV	<input checked="" type="checkbox"/>	EFFETTO	PEN
1		FERITA SUPERFICIALE	+0
2		FERITA LEGGERA	+1
3		FERITA GRAVE	+2
4		FERITA PROFONDA	SPEC
5		MORTE	RIP

EQUIPAGGIAMENTO	

SOMMARIO

Sezione 1: Concetti fondamentali	3
1.1 INTRODUZIONE	
1.2 ORGANIZZAZIONE	
1.2 MISSIONI	
Sezione 2: Personaggi	5
2.1 ATTRIBUTI	
2.2 ABILITÀ	
2.3 ELENCO DELLE ABILITÀ	6
Sezione 3: Tempo e azioni	9
3.1 TIRI ABILITÀ	
3.2 CHE SUCCEDE SE NON HO UN'ABILITÀ SPECIFICA?	
3.3 TEMPO	
3.4 COMPIERE PIÙ AZIONI CONTEMPORANEAMENTE	
Sezione 4: Danno e ferite	10
4.1 DANNI	
4.2 ARMATURE	
4.3 VALORI DI DANNEGGIAMENTO	11
4.4 ARMI DA FUOCO	
Sezione 5: Punti Missione	12
5.1 ASSEGNARE I PUNTI MISSIONE	
5.2 PUNTI IDEA	
5.3 PUNTI INGANNO	
5.4 PUNTI TECNOLOGIA	
Sezione 6: Ricompense ed esperienza	13
6.1 ASSEGNARE I PUNTI ESPERIENZA	
6.2 SPENDERE I PUNTI ESPERIENZA	
Sezione 7: Modelli di agenti	14
7.1 CAPO UNITÀ	
7.2 INFILTRATO	
7.3 IMPOSTORE	
7.4 TECNICO	
7.5 ADDETTO AL RECUPERO	
Sezione 8: Equipaggiamento	15
Sezione 9: Guida per il GM	19
9.1 IL COMPITO DEL GM	
9.2 LA CASSETTA	
9.3 IL TEMPO DI PREPARAZIONE	20
9.4 IL TEMPO DI MISSIONE	23
Sezione 10: Appendice	24
10.1 RAFFICA DI COLPI	
10.2 FREQUENZA DI TIRO	25
10.3 RICARICARE LE ARMI	
10.4 GRANATE ED ESPLOSIVI	
CATALOGO DELLE ARMI DA FUOCO	26
SCHEDA DELL'AGENTE	28

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale "Missioni Impossibili".

Il copyright del testo è di Tom McGrenery, eccezion fatta per la sezione delle appendici il cui copyright è di Gianmatteo Tonci. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. Il logo Missioni Impossibili e la scheda dell'agente sono state realizzate e sono copyright del Chimerae Hobby Group. La traduzione e compilazione del presente manuale sono copyright del Chimerae Hobby Group e sono state realizzate con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "Missioni Impossibili" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Missioni Impossibili" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

MISSIONI IMPOSSIBILI

*Gioco di Ruolo di genere Spionistico
di Tom Mc Grenergy*

MISSIONI IMPOSSIBILI È UN GIOCO DI RUOLO DI GENERE SPIONISTICO BASATO SULL'OMONIMA SERIE TELEVISIVA DI SUCCESSO DELLA FINE DEGLI ANNI '60. NEL CORSO DELLE PARTITE, I GIOCATORI ASSUMONO IL RUOLO DI AGENTI DELL'UNITÀ MISSIONI IMPOSSIBILI, UN'ORGANIZZAZIONE GOVERNATIVA SEGRETA CHE VIENE CHIAMATA IN CAUSA QUANDO TUTTI GLI ALTRI TENTATIVI SONO FALLITI.

IN QUESTO VOLUME TROVERETE IL REGOLAMENTO INEDITO CON CUI CREARE I VOSTRI AGENTI E DEFINIRNE LE CARATTERISTICHE FIN NEI MINIMI DETTAGLI. INFILTRATEVI TRA LE FILA NEMICHE, SGOMINATE COMPLOTTI CHE POTREBBERO SCONVOLGERE L'ORDINE MONDIALE, STUPITE I VOSTRI NEMICI CON PIANI ASTUTI E RICCHI DI COLPI DI SCENA.

MILLE OPPORTUNITÀ DI AVVENTURA VI ATTENDONO TRA LE PAGINE DI QUESTO VOLUME, CHE VI PERMETTERÀ DI TRASFORMARVI IN PERFETTI AGENTI SEGRETI, PRONTI A SVENTARE MINACCE DI OGNI TIPO USANDO STRATEGIA, ASTUZIA ED INTELLIGENZA PER BATTERE I VOSTRI AVVERSARI SUL LORO STESSO TERRENO.



CHIMERA E